Micronotícias

IBM AUMENTA LUCROS

A IBM deve ter aumentado os seus lucros em 1987, invertendo a tendência que se verificava desde 1974. No entanto, isso não é tanto uma consequência das vendas como dos cortes de despesas, da baixa dos impostos e da queda do dólar. No Japão, por exemplo, as vendas subiram 25 por cento, alcançando 8460 milhões de dólares. Mas o minicomputador 9370, anunciado como «o matador dos VAX», não se tem vendido tanto quanto se esperava. O mesmo acontece com os «mainframes», que enfrentam a concorrência japonesa, e quanto aos novos PS2, embora as vendas tenham ultrapassado um milhão de unidades, na realidade na maior parte foram do modelo menos poderoso, o 30, que substituiu o PCHT e não pode trabalhar com o novo sistema OS/2.

APPLE DE VENTO EM POPA

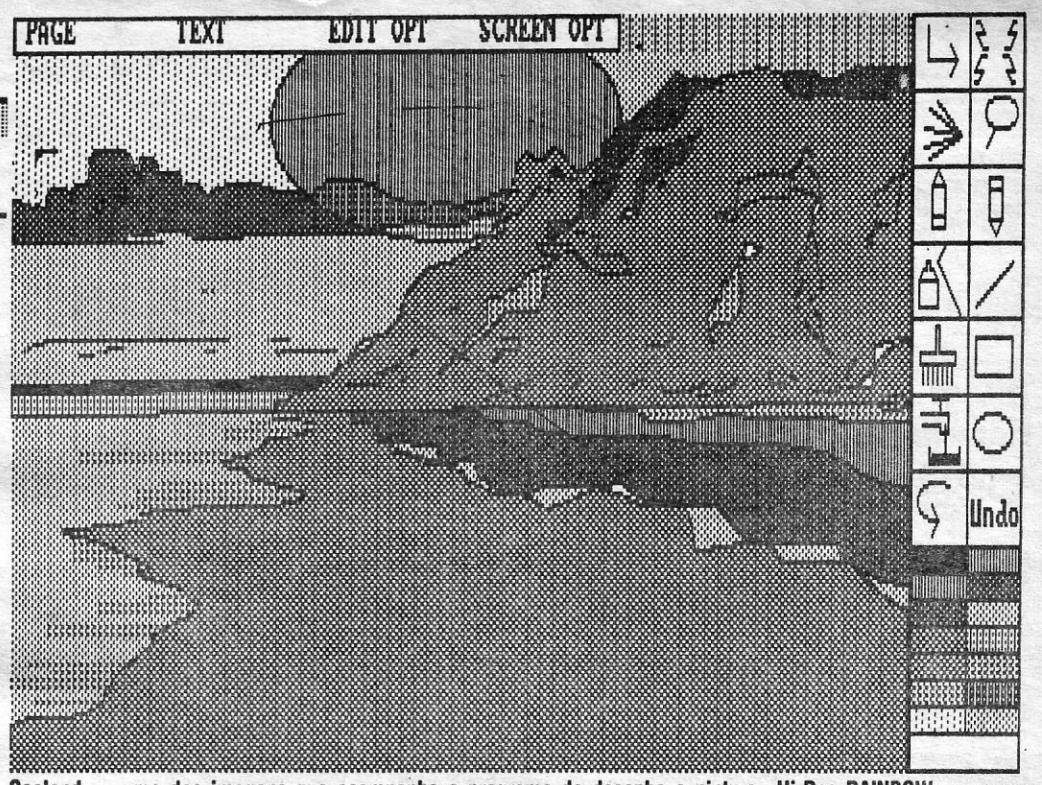
No último trimestre do ano findo, os lucros líquidos da Apple Computer subiram 108 por cento alcançando 121,4 milhões de dólares.

UNYSYS A SUBIR

A Unysys, que tivera perdas consideráveis devido aos custos da reestruturação depois da união da Sperry e da Burroughs, voltou a ter lucros, calculados em 216,9 milhões de dólares no último trimestre de 1987. As receitas totais terão atingido 2800 milhões de dólares. A melhoria resultou não só da queda do dólar (que tornou os produtos americanos mais competitivos) mas também de uma maior eficiência, de um melhor «marketing» e da redução dos débitos.

Shareware

Hi-Res Rainbow
ARTE NO COMPUTADOR



Sealand — uma das imagens que acompanha o programa de desenho e pintura «Hi-Res RAINBOW» para os PC. Infelizmente não é possível representar as cores

Os programas tradicionais de desenho artístico nos PC compatíveis são o «GEM PAINT» e «DRAW». Ambos têm pontos a favor e contra. A crítica mais vulgar é a de que seria magnífico se às características dos dois programas pudessem ser integradas num só...

O facto explica-se facilmente. O «GEM PAINT» é fornecido gratuitamente com os Amstrad PC. O «GEM DRAW», não, e tem de ser pago por bom preço. Além disso as imagens criadas por ele e copiadas através de OUTPUT apresentam-se deformadas na maioria das impressoras e não permitem que estas traduzam as cores por tons de cinzento como até o Spectrum o faz. Mas, como já tivemos ocasião de notar, é possível encontrar entre os programas em domínio público alguns de muito interesse e a preços mínimos. Um é o «THE DRAW» que se aparenta com o gerador de «écrans» «EXTANSI», que já descrevemos e que usa os caracteres gráficos dos PC, o que, sendo uma limitação, nem por isso impede a formação de belas e coloridas composições. Outro é editado pela PC-SIG e distribuído entre nós pela Computar. Trata-de o «Hi-Res RAINBOW», de Orlando e David Rivera.

O «Hi-Res RAINBOW» tem praticamente todas as opções do «GEM DRAW» e do «PAINT» e mais algumas, incluindo as que normalmente só se encontram nas pranchetas gráficas, como a reprodução em espelho e o efeito «rainbow», que consiste na passagem de faixas das cores do arco-íris pelo fundo das imagens, dando a impressão de movimento e gerando belas composições.

Um programa em arco-íris

Desde já um aviso: quando ensaiámos pela primeira vez o programa num Amstrad PC ECD-HD 20 MB, ficámos surpreendidos por, muito embora tudo funcionasse perfeitamente, a imagem ser apresentada a preto e branco e sem o efeito de arco-íris, quando as instruções contidas na própria disquete diziam ser «o primeiro programa que permitia a partir da placa CGA normal simular o modo EGA». Fizemos DISPLAY CDCOLOR sem resultado. Depois experimentámos DISPLAY CDMONO. Certo! O programa fez o prometido, com o «screen» inicial em arco-íris — espectacular — e praticamente todas as cores (e não as poucas em regra disponíveis nesse modo). No entanto, configurando as «dip-switches» na traseira do computador para «Colour Display» como se indica na página 12 do manual Amstrad (as três primeiras alavancas para cima, as quatro seguintes para baixo, as três últimas para cima), obtém-se imagens ainda melhores.

De Batman a Frankenstein

No alto do «écran», à esquerda, há quatro listas de opções. A primeira é PAGE e abrindo-a com o rato tem-se logo de início a opção DIR, que mostra a lista das imagens disponíveis, nada menos de 11 e todas elas de alta qualidade e com motivos que vão de Batman e de Frankensteim a paisagens extraterrestres e monstros antediluvianos. O carregamento das imagens pode ser feito a partir daí ou directamente da lista através da opção LOAD. Naturalmente há também a de SAVE e PRINT, CLEAR e SWAP, que permite apresentar duas imagens em sucessão. A ICONDIR dá acesso a um directório de miniaturas das imagens, facilitando a escolha e BLOAD e BSAVE permitem carregar imagens formadas por programas de BASIC e gravar imagens no formato reconhecido por esses programas.

Nem todas as opções estão realmente disponíveis, nomeadamente as três últimas, mas como é de norma nos programas de «shareware», trata-se da versão inicial de um programa em desenvolvimento e os autores recomendam que os compradores do programa se mantenham em contacto com ele, para receberem os subsequentes aperfeiçoamentos. O único que faz realmente falta é a inserção de texto. Na segunda lista das opções está prevista a inserção de várias fontes mas na versão que usámos, a 1.01, nenhuma estava ainda inserida.

Múltiplas facilidades de desenho e edição

A terceira lista é a de edição e dá acesso à cópia de elementos, à deslocação deles, e a uma multidão de outras, incluindo uma muito original que permite «esticar» uma parte da imagem, para mostrar os seus elementos, o que é excelente para fazer uma ideia de como elas são compostas — não se trata da vulgar vista dos «pixels» mas sim de um aumento da separação dos pontos. Note-se que muitas das opções nesta lista não se destinam propriamente à modificação dos desenhos, mas sim à sua execução.

Finalmente, a lista de SCREEN apresenta as opções dos operadores lógicos XOR, AND e OR, e ainda as de INVERSE, RAINBOW, PALETTE e CUBE.

A de PALETTE permite alterar larga e imediatamente as combinações de cores, enquanto a de CUBE é uma amostra do que os autores prometem incorporar nas versões seguintes. Permite traçar cubos em perspectivas, não é de grande utilidade no estado actual, mas é uma boa demonstração das possibilidades do programa e dos programadores.

Um «toolkit», à direita, contém as opções combinadas do «GEM DRAW» e do «PAINT», e também uma série de padrões coloridos. Uma das opções é a de UNDO, que permite refazer a última parte de desenho, que tenha sido apagada.

O manual, demasiado elementar a nosso ver, encontra-se na disquete sob a forma habitual de README. 1ST, mas como também é habitual mais informações podem ser obtidas junto dos autores. Quem não quiser recorrer a isso tem, de resto, largo campo para ensaio...e diversão.

Deixámos propositadamente para o fim um ponto muito importante. No «HI-RES RAINBOW», e como se pode ver pelo exemplo que juntamos, não há qualquer dificuldade em obter uma cópia do «écran» ou da imagem sozinha, em tons de cinzento e em positivo ou negativo.

Com as proporções correctas e perfeitamente centrada numa folha A4. Basta ir à lista de opções e escolher PRINT. Na versão com que trabalhámos havia duas estrelas a seguir à opção, indicando que ela ainda não estava implementada — mas estava, e muito bem!

CHAI
INFORMÁTICA
♦ SINCLAIR
♦ TIMEX
♦ PHILIPS — MSX·1; 2 — COMPATÍVEIS
♦ ASIMAX — TURBO
♦ AMSTRAD
♦ ATARI
♦ SPECTRAVIDEO
♦ SHARP
DOIS SÍMBOLOS A MESMA QUALIDADE
·CHAI SOFTWARE·
A SOLUÇÃO PARA O SEU EQUIPAMENTO
LOJA 1
Centro Comercial
São João de Deus — Loja 428
Telefone 77 94 52
LOJA 2
Rua da Madalena, 138 a 144
Telefone 86 64 41

MICRO MASTER - INFORMÁTICA
CENTRO COMERCIAL OCEANO LOJA 53-ODIVELAS-9827492
CENTRO COMERCIAL OLAIAS LOJA 103-LISBOA-895593
AMSTRAD PC1640
MAIOR RESOLUÇÃO
MAIS MEMÓRIA
MENOR PREÇO
EGA
TECLADO PORTUGUÊS
640 Kb
CAMPANHA DE PROMOÇÃO
10% DESC.
GARANTIA DO REPRESENTANTE OFICIAL
EXIJA QUALIDADE E ASSISTÊNCIA PERSONALIZADA
PLUS +2 E +3 - PLUS 48K - COMMODORE - ATARI
PERIFERICOS-CONSUMIVEIS-IMPRESSORAS-SOFTWARE

MSX CENTER
A SUA NOVA LOJA
ABRIU
MSX → NOVIDADES
MSX → HARDWARE
MSX → SOFTWARE
MSX → REVISTAS
MSX JOGOS Garantidos
LISTA OFICIAL
New Media Systems
PREÇOS DE REVENDA
J.J.L.–Informática
Rua Pinheiro Chagas
n.º 10 - Loja 7
☎ 55 68 24

VIDEOJOGOS

Por JOAQUIM ANDRADE

VIOLÊNCIA E MORAL NA SELVA DO VIETNAME

TÍTULO: PLATOON
MÁQUINA: SPECTRUM

PRIMEIRO foi nome de filme que correu de boca em boca —«Platoon». Agora é a vez de o mesmo nome ser aplicado a um jogo de computador. Mas como passar um filme que, mesmo violento, é uma lição contra a violência, para um jogo de computador capaz de agarrar durante horas qualquer jogador? Simples, dando ao conjunto um fundo moral...

Em «Platoon» a acção começa com o herói, um voluntário no Vietname, perdido na selva tentando encontrar o caminho de saída e o TNT ali deixado por outros soldados. A selva é a zona mais perigosa de todo o Vietname. Vietcongues escondidos em buracos abertos no chão, outros que saltam de árvores ou os que aparecem, inesperadamente, de entre os arbustos, são uma praga constante a que há que juntar fios estendidos entre as árvores e outras armadilhas que um bom soldado deve prever.

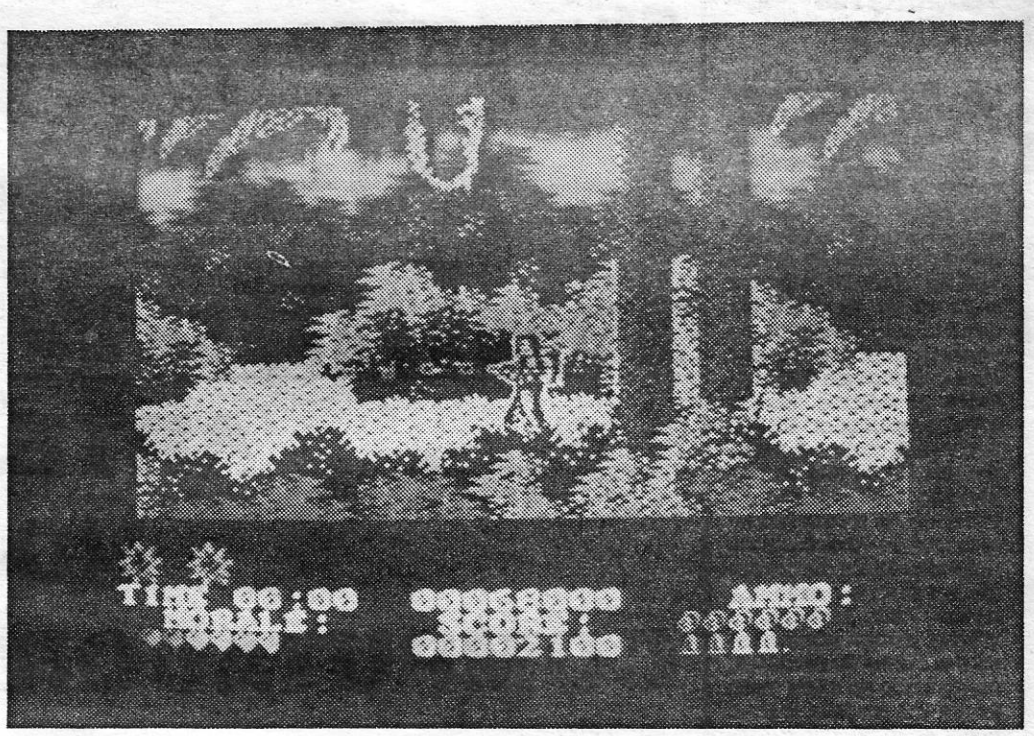
Uma vez ultrapassada esta fase (um mapa vai dar muito jeito) é chegada a altura de destruir a ponte usando o TNT, evitando, assim, que alguma patrulha vietcongue ataque o pelotão pela retaguarda. Convém estarmos do lado da aldeia local, onde, logo de seguida, devemos procurar o mapa e a lanterna. Descoberto o buraco que leva aos corredores subterrâneos abertos pelo inimigo, o nosso voluntarioso herói parte numa missão solitária e pouco clara. Se tudo correr bem emergirá num trilho da floresta. Aqui convém usar os foguetes luminosos *(flares)* recolhidos e aproveitar a iluminação (é de noite) para abater uns quantos inimigos.

No dia seguinte é tempo de partir, em busca do sargento Barnes, que anuncia ter o primeiro sido abatido. Barnes desaparece de imediato, e logo o nosso herói se apercebe de que algo está errado. Elias passa ao fundo da clareira, perseguido por vietcongues que o acabam por abater. Só então a ideia de traição passa pela cabeça do voluntário herói. Barnes desertou Elias, deixando-o entregue à sua sorte.

Nesse momento o rádio dá sinal de vida e uma mensagem do quartel-general indica que a área onde o herói se encontra vai ser bombardeada dentro de dois minutos. Tempo suficiente para sair dali, correndo pelo caminho certo. Mas... qual é o caminho certo?

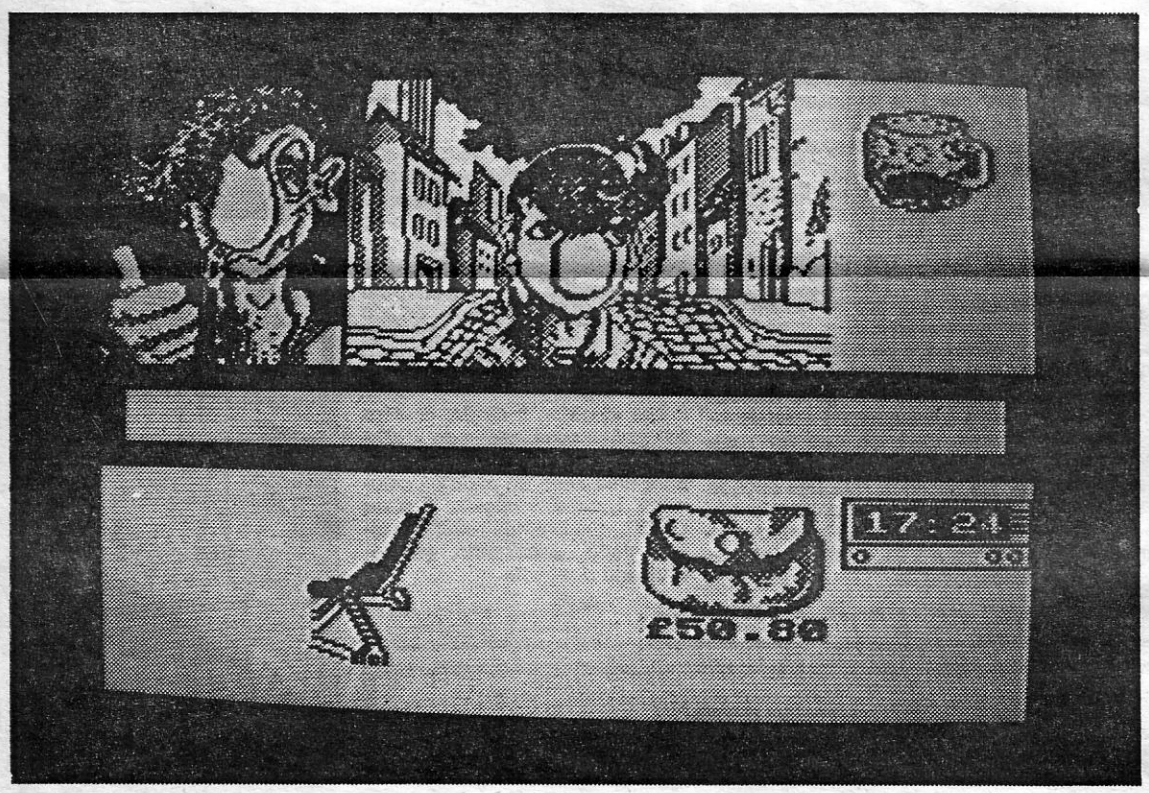
Na etapa seguinte dá-se o recontro com Barnes, que tenta impedir-nos de chegarmos a uma zona de segurança e denunciá-lo. Algumas granadas bem atiradas e é o fim do jogo. Mas para lá chegar é que não vai ser assim tão fácil.

Cheio de cor, graficamente sugestivo numa primeira análise, «Platoon» não é uma maravilha quanto a movimento dos «soldados». É difícil na zona da selva, quase impossível sem um bom mapa, e torna-se desesperante com a rapidez com que os nossos homens morrem. Mas muita paciência é capaz de revelar um bom jogo escondido por ali.



GÉNERO: Acção
GRÁFICOS (1-10): 7
DIFICULDADE (1-10): 8
CONSELHO: A comprar

GRÁFICOS FENOMENAIS EM ROUBO DE MOTOCICLETA



TÍTULO: SIDEWALK
MÁQUINA: SPECTRUM

MAIS um jogo francês vence no mercado britânico. Este chama-se *SideWalk* e é uma sábia mistura de arcada e aventura que, decerto, vai manter muita gente ocupada durante algum tempo.

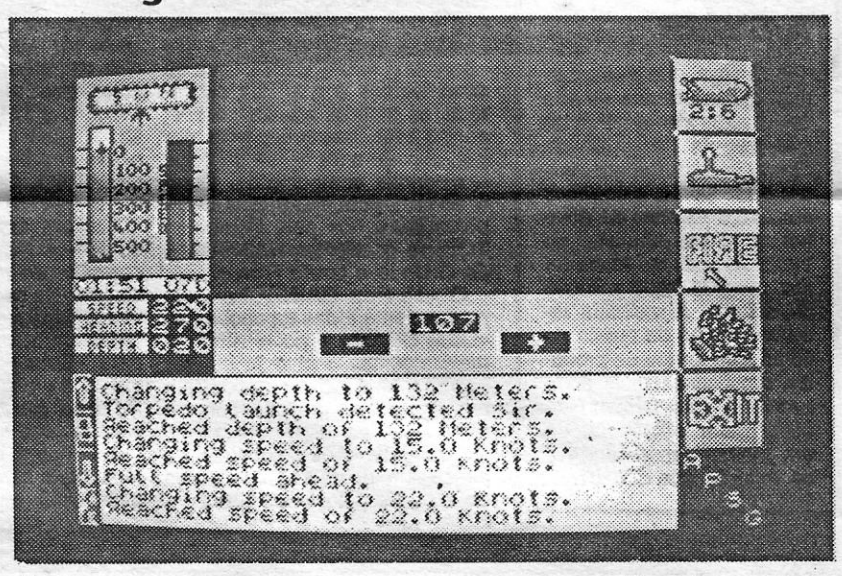
A história começa com o nosso herói a tentar recuperar a motocicleta que lhe roubaram e que está de momento dividida em diversos bocados. O herói tem de encontrar todos os pedaços e reconstruir a moto, de modo a poder levar a namorada a um concerto Band Aid. Para cumprir esta última parte tem, também, de comprar os bilhetes de ingresso.

Tudo seria fácil se as ruas da pequena aldeia não estivessem pejadas de vilões pouco dispostos a colaborar. Ou melhor, alguns cooperam mas querem dinheiro. Mais fácil de convencer é o «hippy», que diz onde comprar os bilhetes. Mas atenção que o tempo é limitado e não dá para fazer muitas perguntas pelo caminho. Conveniente, porém, será descobrir o tempo para ir ao bar e recuperar as forças. (da caneca que aparece do lado direito, no topo, do «écran» quando em modo de luta).

Essencialmente a preto e branco mas com uma maravilhosa qualidade gráfica, muito humor no texto e desenhos (espreitem a cena após um combate) *SideWalk* é um jogo fácil que rapidamente agarra qualquer um, e o obriga a jogar repetidas vezes, sempre tentando bater o relógio que parece correr. Um único senão: uma vez descoberta uma solução ela está definitivamente ultrapassada. O que lembra, no entanto, que *SideWalk* está bem mais próximo das aventuras do que dos jogos de arcade. Mas de qualquer modo vai demorar algum tempo até que qualquer um que compre este jogo descubra tudo o que há a fazer. Por isso e pelos belos gráficos *SideWalk* é uma novidade que, decerto, deve estar na prateleira lá de casa.

GÉNERO: Ação/aventura
GRÁFICOS (1-10): 10
DIFICULDADE (1-10): 7
CONSELHO: A comprar

AMERICANOS E SOVIÉTICOS CAÇAM SUBMARINO



TÍTULO: RED OCTOBER
MÁQUINA: SPECTRUM

CHAMA-SE «A Caça ao Outubro Vermelho» e é um romance de espionagem contando a história de um capitão da marinha soviética que decide fugir para os Estados Unidos da América roubando um submarino. Escrito com uma grande dose de realismo foi transposto para o computador mantendo a mesma qualidade. E ainda bem...

Em «The Hunt for Red October» ou só «Red October» como lhe chamamos por cá, experimentamos viver na pele do capitão soviético em fuga. Sem comunicações com o mundo que nos rodeia, somente confiando no radar, no sonar, no periscópio e restantes instrumentos, temos de levar um submarino atómico dos mais modernos da frota soviética, desde o mar do Norte até à costa americana. E temos de o fazer evitando os navios soviéticos que nos procuram e as forças da NATO, nossas normais inimigas. E uma luta constante, com os nervos à flor da pele, uma corrida capaz de vos fazer desligar o computador e esconder sob os lençóis esperando ouvir o barulho das cargas de profundidade.

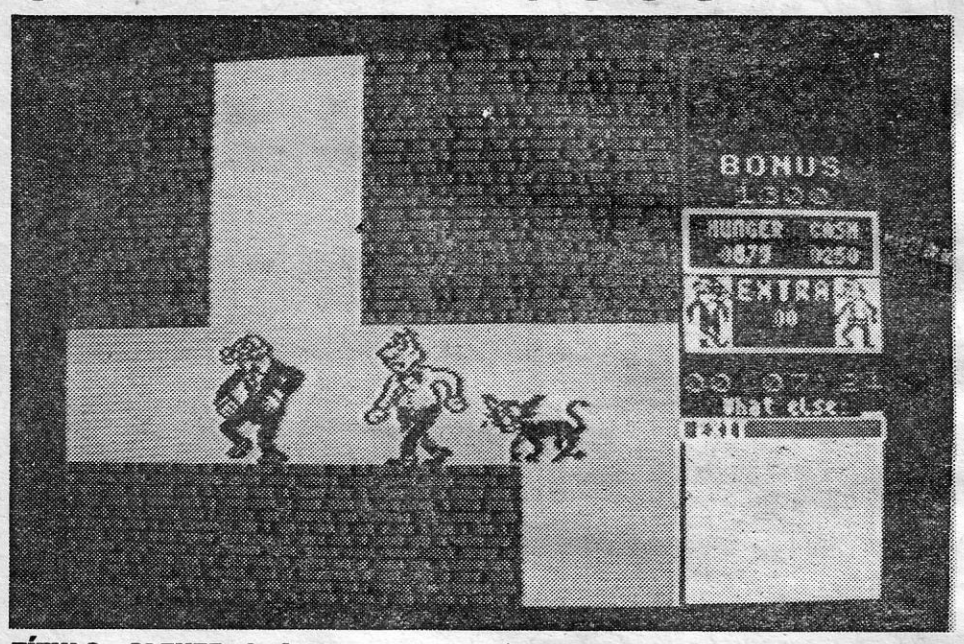
Com uma série de «écrans», qual deles o mais completo, «Red October» é, após «Silent Service», uma nova experiência a não perder. Complicado, extremamente complicado, apesar de quase tudo ser feito com base em ícones é bem capaz de bater «Silent Service» aos pontos.

Mas por ora é ainda só uma novidade que apetece jogar e jogar e jogar. Mas só com o manual de instruções bem ao lado...

GÉNERO: Estratégia/acção
GRÁFICOS (1-10): 8
DIFICULDADE (1-10): 9
CONSELHO: A não perder por apreciadores do género

LEIA DIVULGUE
RS232
A SUA REVISTA DE INFORMÁTICA

DETECTIVES ALEMÃES PROCURAM CIENTISTA LOUCO



TÍTULO: CLEVER & SMART
MÁQUINA: SPECTRUM

NA Alemanha eles são uma parelha bem conhecida do mundo da Banda Desenhada. Talvez por isso mesmo as instruções para este jogo sejam tão pobres. Os programadores julgaram que o resto do mundo conhecia os heróis de que os alemães gostam. Assim Clever & Smart começam mal a vida, logo com pontos a menos.

Mas este jogo, malgrado este infeliz ponto de partida, tem interesse suficiente para nos manter agarrados ao computador durante algum tempo. E quem sabe se não acabaremos por jogá-lo todo, com as dicas que irão aparecendo...

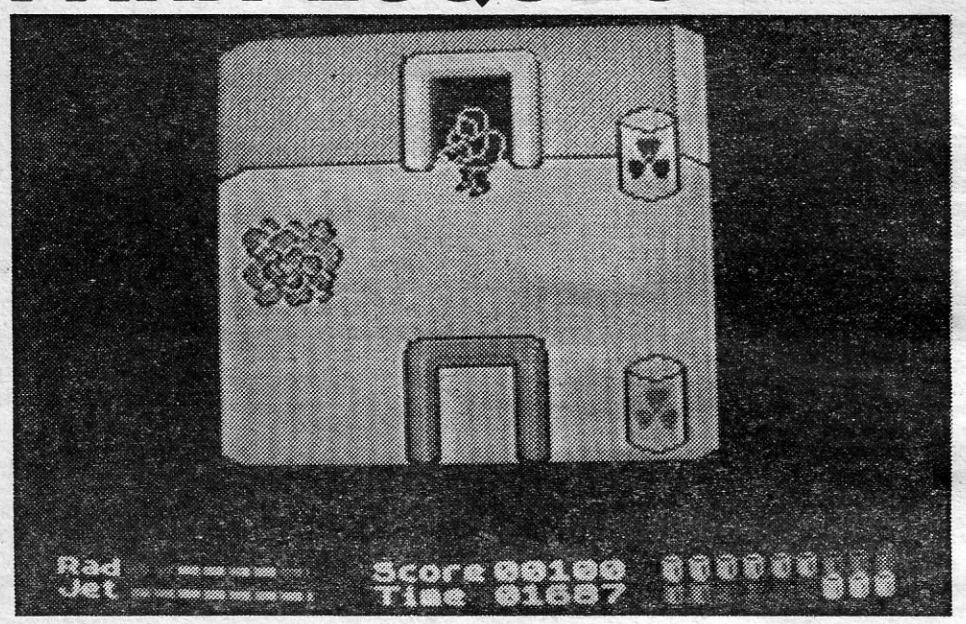
A história diz-nos que Clever & Smart, que são dois conhecidos detectives alemães sempre envolvidos em escaldantes aventuras, partem em busca de um cientista louco que é urgente capturar. Clever vale-se dos muitos disfarces que o duo pode comprar (desde que haja dinheiro) e bom será que saiba o que usar nas devidas alturas porque bem vai necessitar de se disfarçar para entrar em alguns dos edifícios.

Ojogo comporta ainda uma série de subjogos (alguns bem divertidos, como a corrida de caracóis) que podem auxiliar a recolha de fundos dos dois detectives. Ou fazê-los ainda mais pobres...

Viajar pelos esgotos da cidade pode também ser recompensador, para além de permitir chegar a áreas que são difíceis de negociar pela superfície. E cuidado com as bombas e outras armadilhas...

GÉNERO: Acção/aventura
GRÁFICOS (1-10): 8
DIFICULDADE (1-10): 8
CONSELHO: A comprar

PERIGO NUCLEAR É MESMO PARA ESQUECER



TÍTULO: CHAIN REACTION
MÁQUINA: SPECTRUM

«CHAIN REACTION» é uma corrida contra o tempo. Tudo se passa num edifício que o Partido Antinuclear sabotou reprogramando os robôs de vigilância para destruírem qualquer ser vivo enquanto os relógios de dezoito tubos de energia nuclear contam o tempo em falta para desencadearem uma reacção em cadeia. Restam 30 minutos... tique, tique, tique.

Armado com um «jet-pack» que permite voar sobre alguns obstáculos, um laser e um fato anti-radiação, o nosso «homem» tem de limpar o edifício. São sete pisos interligados por elevadores e aberturas no chão, que levam à cave para onde é necessário atirar os tubos de energia nuclear.

Os mais talentosos com o «jet-pack» podem voar sobre o buraco e largar os tubos quando passam exactamente no centro deste. Para os outros o empurrão será aconselhável. Mas cuidado, que o contacto com os tubos aumenta consideravelmente os níveis de energia (e o mesmo acontece quando se é atingido por um robô).

Para obstar a esta continuada contaminação, exitem em algumas salas do edifício chuveiros de descontaminação que podem — e devem — ser usados. Mas não percam muito tempo no banho...

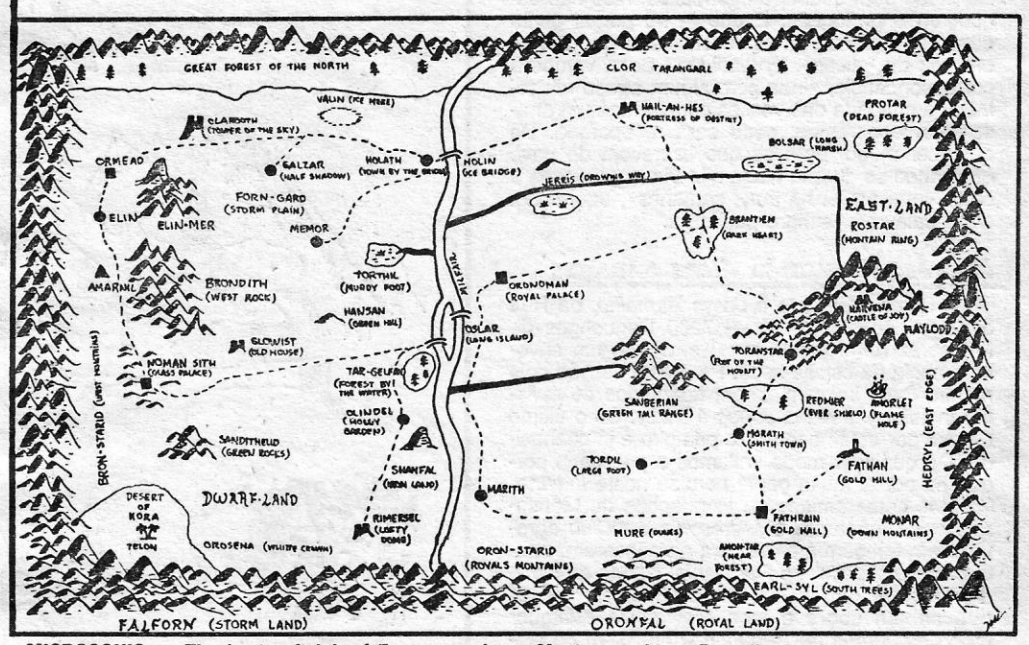
Boa vontade para mapear «Chain Reaction», paciência para descobrir um pouco de cada vez e voltar inúmeras vezes ao princípio são aconselháveis. O jogo não tem muitos atractivos visuais, sendo graficamente simples se bem profissionalmente elaborado. Um único defeito: o modo de controlo do boneco não é muito fácil e, até que se apanhe o jeito, vai haver muito berro.

GÉNERO: Acção
GRÁFICOS (1-10): 7
DIFICULDADE (1-10): 7
CONSELHO: Ver antes de comprar

«Reprise»

Shadow of the Unicorn

BY MICROSONIC · 1987



MICROSONIC — The best softclub of Europe — Jorge Mantas — Jorge Ramalho — Microhobby(c) 1985

A «Reprise» volta, ainda sem carácter de permanência, mas com a promessa de não esmorecer. E volta com a ajuda dos Jorges de Reguengos — é deles, também, a primeira carta de «Pokes e Dicas» e alguns mapas — , que, com a «ajuda» da revista espanhola «MicroHobby», deram uma volta por um jogo já antigo mas sempre interessante: *Shadow of The Unicorn*.

E aqui fica o convite a todos vós: se alguém se sentir habilitado a explicar convenientemente algum jogo de que tenha gostado muito, envie o material para apreciação. Mapas e dicas, tudo bem arranjadinho, arrumado, fácil de compreender, legível, em bom português. Talvez se arranje um prémio para os melhores autores das «reprises»...

Mas por ora vamos à colaboração do Jorge Mantas e do Jorge Ramalho, membros do Microsonic SoftClub de Reguengos de Monsaraz.

Shadow of the Unicorn

A paz e harmonia reinavam entre as gentes que povoaram ambos os lados do rio Milfair. Durante séculos, desde que Ilis Clair — O Unicórnio — expulsou as forças do mal daquelas terras e criou todas as raças que ali habitavam: Homens, Dwarfs, Amarines, Sandinids e Topils, viveram felizes e dedicados aos seus trabalhos quotidianos. Para eles não existia o ódio nem o rancor e jamais tiveram que sofrer os horrores de uma guerra. Mas tudo mudou no dia em que Athron, um jovem lavrador, descobriu enterrado nos seus campos um misterioso e envelhecido livro. Ao tentar abri-lo, o lavrador deu conta de que o livro tinha uma pequena fechadura, pelo que era totalmente impossível de ver se conteúdo. Apesar da sua curiosidade, teve que deixar o livro esquecido num caixão. Ao passar do tempo, uma pequena chave de prata é entregue à mulher do lavrador por um misterioso Amarim que, casualmente, soube da descoberta do livro. Ao abri-lo, todas as forças do mal surgem de improviso de entre as suas páginas, introduzindo-se em cada uma das pessoas que ali habitavam e convertendo-as em seres malvados e ansiosos de destruição. Foi assim que os dois reinos se viram subitamente envolvidos até ao caos e à perdição.

A missão consiste em capturar o Diabo que desencadeou todas estas catástrofes e encerrá-lo de novo no livro do qual surgiu, pondo assim fim a este período de conflitos e mortes inúteis e devolvendo a todas as raças a paz que desde sempre desfrutaram. Para isso, temos à nossa disposição 10 personagens diferentes que configuram a história e uma série de objectos que estes irão encontrando durante as suas longas e tortuosas viagens.

Para conseguir que os personagens tenham a possibilidade de mover-se livremente em qualquer sentido e que ao mesmo tempo saibamos em cada momento onde estão e que direcção levam, a Mikro-Gen desenvolveu um engenhoso sistema de movimento. Os personagens apenas podem deslocar-se para a esquerda ou para a direita do «écran» mas, com o simples gesto de carregar numa tecla, podemos fazer com que estes girem sobre si mesmos de tal maneira que mude a sua orientação e possam tomar a direcção desejada. Graças a uma pequena bússula situada no extremo superior do «écran», podemos conhecer em todo o momento o plano da nossa visão.

Os personagens:

1 — Mithulin (Herdeiro de Oronfal
2 — Avarath (Mago de Zim-Farinid)
3 — Holdin (Capitão de Falforn)
4 — Rolquin (Rainha de Falforn)
5 — Sharmer (Capitão dos Dwarf)
6 — Ulin-Gail (Sátiro de Harvena)
7 — Guinol (Membro da raça dos Topil)
8 — Vilyan (Membro da raça dos Topil)
9 — Kielmath (Maga em Zim-Farinid)
10 — Lairmath (Capitão de Falforn)

Eis agora os locais e as cidades mais importantes:

Ormead, Clarooth, Oslar, Glowist, Rimersel, Oronoman, Mure e Harvena.

Recordamos ainda que este jogo conta com mais de 6000 «écrans» distintos, sendo alguns bastante parecidos entre si.

TOP «A CAPITAL»

OS DEZ MAIS DA SEMANA

Os jogos mais vendidos esta semana, em Lisboa, para o microcomputador ZX Spectrum, foram os seguintes:

1.º — NIGEL MANSELL
2.º — PHANTIS
3.º — INSIDE OUTING
4.º — IK +
5.º — GARFIELD
6.º — TETRIS
7.º — DRILLER
8.º — SUPER HANG-ON
9.º — COMBAT SCHOOL
10.º — DEFLEKTOR

Esta lista é elaborada com a colaboração dos estabelecimentos José Melo e Silva, Triudus, JMC (Centro Comercial da Portela) e Chai Chai (Centro Comercial São João de Deus).

VIDEOJOGOS

Por JOAQUIM ANDRADE

Pokes & Dicas

COMECE-SE o espaço desta semana lembrando a todos vós que, para uma mais fácil resposta das vossas cartas, é conveniente que escrevam de um só lado do papel utilizado e que, no caso de enviarem mapas, os passem a tinta, de preferência preta, antes de fecharem a carta. E, não é por demais lembrar isto, tudo bem quanto à informática, mas não esqueçam o português. É que já há por aí gente que com a pressa de escrever nos envia «dikas» em vez de «dicas». Entendidos? Bem, vamos à correspondência, ainda com algum atraso em relação à chegada das vossas cartas, mas um atraso que, esperamos, cedo será recuperado. De qualquer modo, para os que escrevem de novo queixando-se de que ainda não viram publicada a carta «que enviei há duas semanas», aqui ficam duas palavras: tenham paciência.

Microsonic manda *dicas* e mapas

O *Jorge Mantas* e o *Jorge Ramalho,* da Rua Joaquim Agostinho, 10 — 7200 Reguengos de Monsaraz (uma bonita terra) enviaram um envelope cheio de coisas boas. Para esta secção dois mapas (que, indicam, foram adaptados de revistas inglesas): *Indiana Jones* e *Dizzy*. Se o último é novo por estas bandas, o primeiro é já conhecido. De qualquer modo voltamos a publicá-lo porque há por aí muita gente perdida neste *Indiana.*

Mas estes amigos de Reguengos de Monsaraz, onde formaram o *Microsonic SoftClub* aproveitaram também a carta para agradecerem, através deste espaço, ao *Rui Daniel Nunes da Cruz,* de Alhandra, que lhes resolveu augumas dúvidas que tinham sobre o jogo *Movie.* De qualquer modo os *Jorges de Reguengos* precisam de ajuda para *I of the Mask, Rebel Star, Jack the Nipper I, Arnheim, Shadow Fire, Nebulus* e *The Covenant.* Pretendem, acima de tudo, saber os objectivos de cada jogo.

Eis alguma informação que, precipitadamente, recolhi para vós:

REBEL STAR — O objectivo do jogo é um único: tomar conta da base lunar *Moonbase Delta.* Os «reiders» atacam a base e os «operatives» defendem-na. Na versão para um jogador, este controla os atacantes e o computador defende a base. Na versão para dois jogadores há que decidir quem faz o quê. Cada um dos lados tem um determinado número de homens (embora a defesa use essencialmente «robots») e cada um destes tem uma determinada quantidade de energia ao seu dispor para cada movimento, os *Attion Points.*

Os «reiders» têm direito ao primeiro movimento e devem desde logo iniciar o plano de ataque que lhes permitirá entrar na base e destruir *Isaac,* o computador central, situado na zona central do edifício. Há três formas de controlar os movimentos em *Rebel Star;* Modo de Cursor, Modo de Selecção e Modo de Fogo. As principais teclas de controlo são Q, W, E, A, D, Z, X, C. As restantes estão indicadas no próprio «écran».

SHADOW FIRE — Neste jogo temos uma hora e 40 minutos para, utilizando as capacidades do *Enigma Team,* descobrir e salvar o embaixador *Kryxix,* capturado pelo *General Zoff.* Depois devemos destruir a nave espacial *Zoff V.* O jogo começa com a equipa *Enigma* na sua própria nave, junto à nave *Zoff V.* A primeira coisa a fazer é enviar alguns ou todos os membros da equipa até à nave inimiga, utilizando as capacidades do «droid» *Manto.* E aqui começam os problemas que, sem o manual, vocês terão dificuldade em resolver...

NEBULUS — Este é fácil. A ideia é levar o nosso herói até ao cimo de cada uma das diversas torres que emergiram do mar. Uma vez alcançado o topo de uma torre somos automaticamente transportados até à torre seguinte. Uma boa dose de perícia, observação do movimento dos inimigos e capacidade de improviso são trunfo que baste para este *Nebulus...*

JACK THE NIPPER I — A ideia-base é fazer o maior número de maldades possível. Essa a filosofia de *Jack the Nipper I* e *II.* Saltar para cima de canteiros de flores, buzinar bem forte na orelha do gato adormecido, coisas que não é conveniente fazer na vida real são permitidas e incentivadas em *Jack.* Basicamente é isto, talvez haja mais mas por ora não tenho mais informação à mão. Talvez algém escreva por aí e dê mais *dicas.*

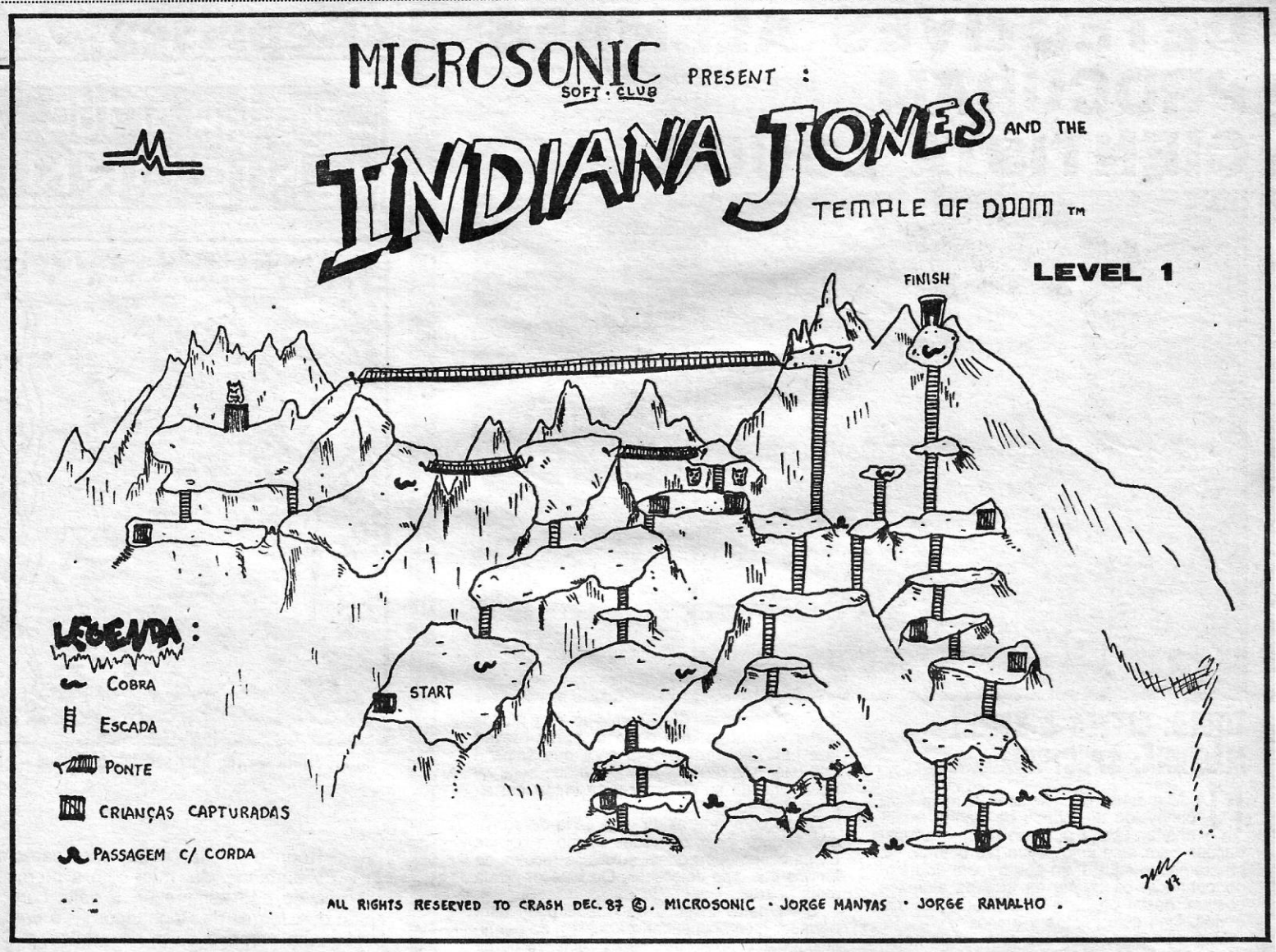
Quanto à vossa pergunta sobre a interface programável para o Spectrum apresentada na secção de «Computadores», de momento não tenho hipótese de vos dar uma resposta, mas aqui fica a vossa pergunta e talvez algum leitor saiba: Onde comprar esta interface?

Fecho a resposta à vossa carta lembrando que, neste momento, os jogos de que vocês falam já são — quase todos — uma realidade em Portugal. E já agora espreitem a «Reprise» aqui ao lado, feita com a vossa participação.

Do *Microsonic* eis alguns «pokes» e um carregador «multipokes» que dá para muitos jogos. Apenas se têm que fazer as alterações devidas, principalmente na última linha. No fundo, há que acrescentar a linha ou linhas do respectivo jogo:

3 DC

```
1 REM CRASH DEC. 87 ©
5 REM MICROSONIC SOFTCLUB
10 BORDER 0 : PAPER 0 : INK 7: BRIGHT
   1 : CLS : CLEAR 60000
20 PRINT AT 8,13 ; " 3DC"
30 PRINT AT 10,7 ; " START 3DC TAPE "
40 PRINT AT 10,4 ; " POKES
   BY CAIRNPOKE 1987 " : LOAD " "
```




```
50 CODE POKE 65201,205 : POKE 65202,
   70 : POKE 65203, 254
60 FOR N = 65094 TO 65109 : READ A :
   POKE N, A : NEXT N
70 DATA 62, 201, 50, 250, 133, 50, 244,
   132
80 DATA 62, 0, 50, 75, 105, 195, 233,
   255
90 RANDOMIZE USR 64734
```

SPEEDLOCK (*MULTIPOKES*)

```
 5 REM SPEEDLOCK BY JON NORTH
10 REM CRASH DEC. 87 ©
15 REM MICROSONIC SOFTCLUB
20 CLEAR 3 e 4 : LET d = 23296
30 FOR F = 1 e 3 TO 1021 : LET t = 0
40 PRINT " CHECKING LINE " ; F
50 READ a $, a : FOR g = 1 TO 5
60 LET b = (CODE a $ (g * 2-1) - 48 -
   - 7 * CODE a $ (g * 2-1) > 57))
   * 16 + (CODE a $ (g * 2) - 48 - 7 *
   (CODE a $ (g * 2) > 57))
70 POKE d , b : LET t = t + b
80 LET d = d + 1 : NEXT g
90 IF t = a THEN GOTO 110
100 PRINT " ERROR IN " ; F : STOP
110 NEXT F : LET t = 0
120 FOR F = 23404 TO 1 e 9 : READ a
130 IF a > 256 THEN GOTO 160
140 POKE f , a
150 LET t = t + (F - 23394) * a : NEXT F
160 IF t <> a THEN PRINT " ERROR
    IN GAME DATA " : STOP
170 LOAD " " CODE
180 RANDOMIZE USR 23296
1000 DATA " 2A6E5 BED 7B " , 603
1001 DATA " 6C5 BDD 2166 " , 555
1002 DATA " 5B0606C506 " , 306
1003 DATA " 00DD4E00DD " , 520
1004 DATA " 23114858E5 " , 441
1005 DATA " C5EDB0214B " , 718
1006 DATA " 587EFE3620 " , 554
1007 DATA " 023600EB36 " , 345
1008 DATA " C91E96CD48 " , 658
1009 DATA " 58C1E109C1 " , 708
1010 DATA " 10D92A705B " , 478
1011 DATA " ED5B725B01 " , 534
1012 DATA " 0004EDB02A " , 459
1013 DATA " 745BED5B76 " , 653
1014 DATA " 5B0100 04ED " , 333
1015 DATA " B02A785B36 " , 483
1016 DATA " 002A7A5B36 " , 309
1017 DATA " 7E23365B2A " , 348
1018 DATA " 7C5BE90160 " , 545
1019 DATA " 365232110E " , 217
1020 DATA " 0C18101832 " , 126
1021 DATA " 0E19160000 " , 61
```

ATHENA

```
022 DATA 0, 125, 248, 228, 110, 238, 7,
    136, 0, 17, 216, 84, 115, 139, 67, 139,
    0, 139, 175, 50, 221, 190,
    50, 113, 205, 50, 213,
    190, 50, 155, 201, 50,
    42, 217, 49, 216, 158, 251, 195, 192,
    240, 174509
```

BLACK MAGIC

```
480 DATA 200, 175, 95, 241, 248, 254, 144,
    255, 66, 255, 192, 228, 175, 50, 154, 96,
    49, 255, 255, 195, 0, 91, 1320851
102 POKE 23425, 195
104 POKE 23427, 6
106 POKE 23428, 255
```

MUTANTS

```
460 DATA 200, 175, 95, 241, 248, 254, 144,
    255, 66, 255, 192, 228, 175, 50, 154, 96,
    49, 255, 255, 195, 0, 91, 1320851
```

RENEGADE

```
460 DATA 200, 175, 91, 241, 244, 254, 115,
    255, 67, 255, 197, 228, 175, 50, 86,
    160, 49, 79, 93, 251, 195, 203, 92,
    1325451
```

WIZBALL (versão correcta)

```
1022 DATA 200, 175, 189, 228, 110,
     238, 7, 252, 0, 0, 0, 64,
     115, 255, 67, 255, 9, 255, 175, 50, 188,
     144, 62, 201, 50, 62, 0,
     49, 0, 97, 251, 195, 128, 143, 107601:
     REM INFINIT LIVES
175 POKE 23430, 188
```

Agora... *dicas*

INDIANA JONES — O objectivo deste excelente jogo, no primeiro nível, é libertar todas as crianças. No segundo nível, o nosso herói apenas tem que escapar aos guardas que o perseguem nos vagões. Mantenham-os afastados carregando em *Fire* + Baixo (ou Cima). No terceiro nível, escapem novamente aos guardas e abram a porta, pela qual deverão sair. Ponham a segunda parte do jogo e... a partir daqui é convosco (não queremos tirar o interesse desta aventura). No entanto, para os mais «batoteiros» ou para os dotados de menos jeito para isto, façam o seguinte: Quando o jogo acabar de carregar, escrevam a palabra *JIMBO* (que obviamente não aparece no «écran»), e em seguida deverá aparecer por baixo da opção de *joystick* a frase *CHEAT MODE ENABLED!!* Posto isto, jogem normalmente... com vidas infinitas. Ainda no 1.º e 3.º nível, aparece com frequência entre duas partes impossíveis de passar, uma «passagem» (bola c/ 2 «pés») que nos leva para a outra parte através da corda. Para a utilizarem convenientemente, cheguem o mais perto possível da «passagem» e carreguem em *Fire* + a direcção desejada e verão *Indi* passar habilmente de uma parte para a outra, através da corda.

007 LIVING DAYLIGHTS — Para passar ao 2.º nível, há que, no último «écran» de Gibraltar, abater o atirador que se esconde por detás das montanhas. Quando o abaterem, levem a mira toda para a direita. Durante o 1.º nível, saltem as pedras (senão perdem tempo) e se quiserem podem abater os atiradores. Para obterem a mira no «écran», carreguem na tecla da esquerda.

DEATH WISH 3 — A tecla para penetrarem nos edifícios é *Enter.* Se quiserem mudar de arma, teclem *C* (de *Change*). As teclas «cima» e «baixo» mudam as perspectivas de um mesmo sítio. Aconselhamos a não matarem os polícias visto que se o fizerem, eles vão andar sempre atrás de «nós», atirando.

Nosferatu, a solução

De *Marco Vicente, Pedro Vital* e *Valter Salgueiro,* do Cartaxo, que formam «The A Team» chegou um mapa de *Nosferatu* (mais um) e a solução (rápida e pouco explicada) para este «tenebroso» jogo. Também *Rambo* — mais conselhos — e *Enduro Racer* — um mapa com *dicas* — foram alvo das atenções dos nossos amigos.

NOSFERATU: solução

Na primeira parte apanhar a chave (*key*) e ir à porta da frente (*front door*). Na 2.ª parte o objectivo é atrair NosferatuR ao quarto de Lucy, para que Jonathan possa matá-lo. Usar Jonathan e Van Helsing para apanhar o machado (*axe*), e fazer estacas (*stakes*) encostando-se a uma cadeira e premir *fire.* Levar Lucy à sala onde está Nosferatu, atraí-lo ao quarto dela. Quando Nosferatu estiver perto do quarto, levar Jonathan até lá com Lucy, usando esta para levar Nosferatu ao quarto onde Jonathan o espera, e mudar para este. Aqui está a parte mais difícil do jogo, pois é preciso encostar Jonathan a *Nosferatu* e carregar em *fire.*

Se conseguirem matar Nosferatu, parabéns pois acabaram a 2.ª parte de *Nosferatu.*

NOTA: Para ir à 2.ª parte sem jogar a 1.ª premir no «menu» principal a tecla *6* e quando o computador pedir o nome do *file* escrever *1* e pôr a 2.ª parte. Guardar a comida para Lucy, pois se ela morre nós perdemos o jogo.

RAMBO: conselhos

Na floresta, apanhar e eliminar o inimigo.

Abrir o portão com granadas ou setas explosivas.

Na base inimiga, há que ter o cuidado de usar facas, pois não fazem barulho.

Procurar o prisioneiro, e soltá-lo com uma facada, senão matam-no.

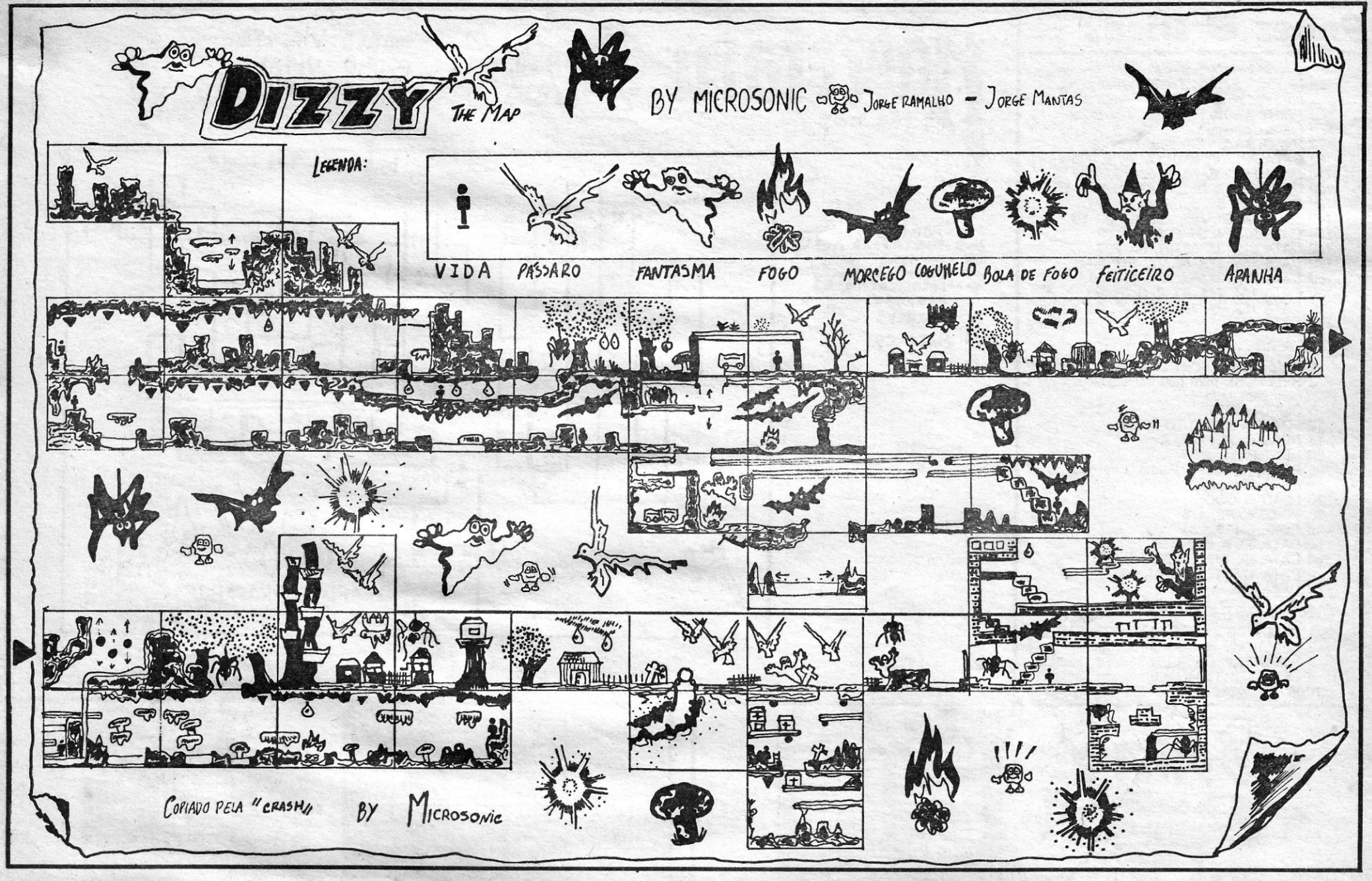
Ir a Norte buscar o helicóptero.

Atenção: Dentro do helicóptero só se pode usar a «bazooka». Voltar à base e aterrar. Soltar os prisioneiros que estão na prisão com a faca. Ir à base americana, que fica situada a Norte, e entrar no hangar.

Rebel Star facilitado

De *Paulo Jorge,* da Costa de Caparica, e com uma muito especial chamada de atenção para os leitores de Reguengos de Monsaraz, *Jorge Mantas* e *Jorge Ramalho,* eis algumas *dicas* de *Rebel Star:*

A «droid» Probe serve para «curar» os robôsú (*droids*). Faz o mesmo que a *Medi-Probe. O coffee token* serve para aumentar a *STAMINA,* levando o homem que tem a *coffee token* (que deverá estar a usá-la) à *coffee machine* (basta tocar). Mas pode acontecer que quando lá cheguemos já tenhamos andado muito e não tenhamos *joints* suficientes. Então terá de esperar até à próxima vez (isto se aparecer *not enought joints*). Feito isto o *coffe token* será transformado em *coffee* que poderá ser bebido quando ou por quem quiser. Quando os homens morrem pode-se apanhar o que eles tinham pondo o «boneco» em cima do morto. Teclando *P* aparece uma lista de objectos que pode apanhar, é só escolher. Isto é muito útil, por exemplo, quando um homem morre e temos um que está com a arma gasta e não tem carga, poderá inclisive apanhar a arma do morto, a carga, etc. Cada homem só pode carregar 4 objectos de cada vez, por isso quando um homem não chegar para apanhar todos os objectos leva-se lá outro mais disponível (isto é, com poucos objectos). Quando se está a jogar contra o computador isto pode-se fazer só nos nossos homens mortos, mas quando se está a



jogar contra um parceiro, pode-se também apanhar as coisas dos outros mortos. Se estivermos a jogar contra um parceiro e estivermos do lado de fora, devemos tentar matar um homem inimigo que possua uma «chave» (*key*) e apanhá-la. Isto vai-nos dar hipótese de abrir todas as portas de segurança sem ter de gastar os tiros das *droids* pois apenas com estes se abrem. Inclusive podemos ir à sala das armas e usar os *rifles* pois têm 14 tiros e têm uma pontaria...

Pokes feitos em casa

O *Luís* (sem mais nada) que escreve de Benfica (olá, estás a ler isto?) enviou alguns *pokes* que, garante, fez ele próprio. E aproveita para pedir que alguém lhe arranje *pokes* para *Bubble Bobble* e *Metrocross.*

RENEGADE (vidas infinitas)

```
10 LOAD " " CODE 16384 : READ a : IF a
   > 255 THEN LET n = a : GO TO 10
20 IF n < > 999 THEN POKE n,a : LET
   n = n + 1 : GO TO 10
30 RANDOMIZE USR 32768
40 DATA 16386, 17, 200, 191, 175, 55, 205
50 DATA 86, 5, 62, 36, 50, 87, 160
60 DATA 32768, 49, 55, 64, 221, 33, 56
70 DATA 64, 195, 2, 64, 999
```

EXOLON (vidas inf., tiros, bombas inf.)

```
10 CLEAR 25500 : LOAD " " CODE : LET
   t = 0 : FOR n = 0 TO 55: RESTORE :
   READ a : LET t = t + a : POKE 23296 +
   + n, a : NEXT n
20 IF T < > 6911 THEN PRINT "ERRO
   NA DATA" : STOP
30 RANDOMIZE USR 23324
40 DATA 33, 47, 248, 17, 255, 255, 1, 160,
   146, 237, 184, 49, 94, 109, 175
50 DATA 50, 29, 157, 50, 77, 146, 50 107,
   131, 251, 195, 96, 109, 33, 0, 252
60 DATA 17, 255, 251, 1, 19, 0, 237, 176,
   62, 201, 50, 18, 252, 205, 255, 251
70 DATA 33, 0, 0, 34, 90, 254, 195, 58, 254
```

BATMAN (tudo infinito + imortalidade)

```
10 LOAD "" CODE 64177 : POKE 64197,
   120 : POKE 64198, 250 :
20 FOR n = 0 TO 27 : READ a : POKE
   64120 + n, a : NEXT n : RANDOMIZE
   USR 64177
30 DATA 62, 201, 50, 228, 155, 175,
   50, 54, 146, 33, 145, 146, 54
40 DATA 62, 35, 54, 12, 33, 138, 123, 54,
   62, 35, 54, 255, 195, 128, 101
```

DRUID (tudo infinito + imortalidade)

```
100 MERGE " " CODE : RAND USR 28350:
    POKE 23803, 201 : RAND USR 23760
200 FOR n = 0 TO 22 : READ a : POKE
    16413 + n, a : NEXT n : POKE 23803,
    49 : RAND USR 23803
300 DATA 62, 201, 50, 24, 133, 62, 24,
    50, 85, 111, 175, 50, 87, 117
400 DATA 50, 94, 122, 50, 40, 128, 195,
    224, 87
```

Ajuda para *Vera Cruz*

De Santarém escreve o *Cássio Leitão,* que tem 13 anos, um Spectrum + e só agora descobiu «A Capital». O *Cássio,* que vive na Rua Nuno Velho Pereira, 5-2.º dto. — 2000 Santarém e tem o telefone 043-25205, quer ajuda para *V Survivor, Tai-Pan, Vera Cruz* e *Exolon* e pergunta como meter *pokes* e carregadores. Não vamos responder à última pergunta, já aqui o fizemos recentemente, mas quanto aos jogos, eis algumas *dicas*:

EXOLON — Só tens de disparar e ir em frente. Se escolheres no «menu» a opção *define keys* e teclares «ZORBA», tens a missão facilitada. Experimenta fazer isto e depois volta ao «menu», define as teclas com que normalmente jogas e... força nesses 125 níveis. É canja...

VERA CRUZ — Usa a opção «Arrest» quando pensares ter descoberto o culpado...
É agora, as tuas informações:

— *BACK TO SCHOOL E SCHOOL DAZE:* O objectivo é acertar com as pedras numas bandeirinhas que se encontram no gabinete do director. Para aí entrar tem que acompanhar o director. Depois, tem que lhe atirar uma fisgada (*F*) e logo de seguida atirar outra de maneira que lhe bata na cabeça e suba (tem que calcular a distância para que quando subir acerte nas bandeirinhas ou emblemas, como quiser.

— *METRO CROSS:* Quando apanhar a velocidade ande aos saltos para cima e para baixo que é difícil tropeçar. Ao jogar com 2 jogadores se o 1.º terminar com a velocidade o 2.º começa com ela.

— *BARBARIAN:* Uma maneira rápida de ganhar é cortar a cabeça ao adversário (esquerda e *fire*).

— *RENEGADE:* Carregue várias vezes no *pause* (5.º nível) que os tiros desaparecem no ar e depois de matar todos os homens dirija-se ao chefe e mate-o como os 1.os

— *MASK 2:* Na 1.ª parte do jogo tem que escolher 3 veículos que podem ser:

CARRO VOADOR (anda na terra e voa)
BARCO JIPE (anda no mar e na terra)
JIPE (anda na terra e no mar)
MOTO (voa e anda na terra)
CAMIÃO (anda na terra)

Teclas: Z X
K O 0 1, 2, 3
(para mudar carros).

Os «écrans» de *Batty*

Uma rotina para vidas infinitas no difícil jogo *Batty* bem como imagens de todos os níveis desta loucura de bolinhas são a oferta do *António Jorge Fernandes,* que procura ajuda para *Flunky, Mistery of Arkam Manor* e *Batman* (como subir ao 4.º piso).

BATTY (vidas infinitas)

```
10 CLEAR 60000 : LOAD " " CODE :
   POKE 65522, 252
20 FOR N = 64512 TO 64517 : READ A :
   POKE N, A : NEXT N
30 PRINT USR 64753
40 DATA 50, 56, 189, 195, 0, 104
```

Novidades para *Driller*

Veio da Cruz de Pau, e é um achado, e é um achado. É um *poke* para *Driller,* que permite ter energia e escudos infinitos. (Infelizmente não tivemos tempo para experimentar esta rotina, mas parece que resultou para os autores.) Parabéns, pois, ao *Nuno Alexandre* e ao *Emanuel da Costa Mendes,* que formam o Micro Soft 2000, na Rua da Vinha, lote 11-2.º dto., Cruz de Pau — 2840 Seixal. Os nossos amigos deste clube desejam trocar *pokes* e mapas de jogos. Escrevam ou telefonem-lhes pelo 2244360. E vamos ao material...

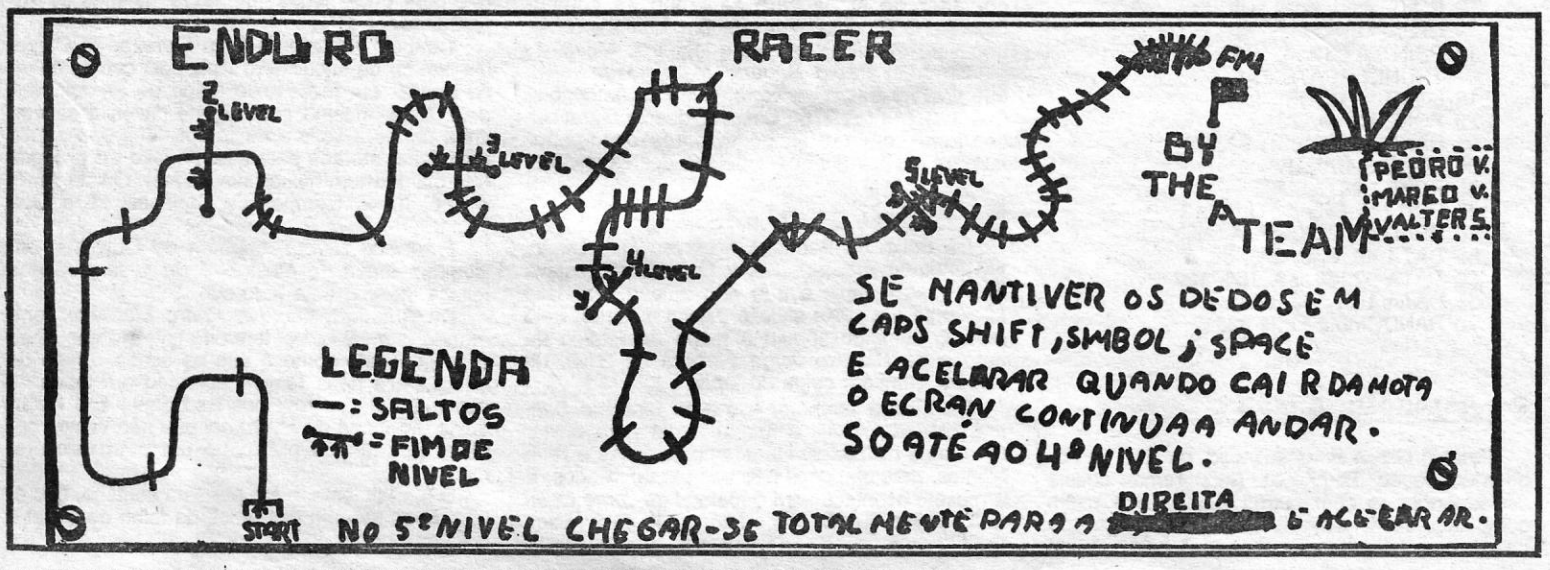
DRILLER

```
 1 REM MICRO SOFT 2000 1988
 2 REM POKE (para poder infinito e escudo
   contra todos os inimigos)
 5 CLEAR 32767
10 FOR F = 65000 TO 65029
15 LET T = 0 : LET W = 0
20 READ A : POKE F, A
25 LET T = T + W * A : LET W = W + A
30 NEXT F
35 IF T < > 7698950 THEN PRINT
   " ERRO NA DATA " : STOP
40 PRINT A + 10, 6 ; "PONHA
   A CASSETE EM ANDAMENTO"
45 LOAD " " CODE 65088
50 POKE 65108, 194
60 RANDOMIZE USR 65000
100 DATA 205, 64, 254, 33, 249, 253
110 DATA 17, 100, 255, 1, 13, 0, 257
120 DATA 176, 195, 46, 255, 175, 50
130 DATA 118, 188, 50, 17, 193, 50
140 DATA 126, 191, 199, 164, 151
```

MASK II

```
 1 REM MICRO SOFT 2000 1988
 2 REM POKE para combustível
   e armadura
   infinitos e quando cair à água
   não acontece nada
 5 LET T = 0 : LET W = 1
10 FOR F = 23306 TO 23379
20 READ A : POKE F, A
30 LET T = T + w * A : LET W = W + 1
40 NEXT F
```

(Continua na pág. seguinte)



VIDEOJOGOS Por JOAQUIM ANDRADE

Pokes & Dicas

(Continuação da pág. anterior)

```
50 IF T <> 271385 THEN PRINT "Erro
   na data": STOP
60 PRINT AT 10, 6; "Ponha a cassete
   em andamento"
70 RANDOMIZE USR 23306
100 DATA 221, 33, 0, 0, 17, 17, 0, 175
110 DATA 55, 205, 86, 5, 224, 33, 203
120 DATA 92, 17, 213, 0, 62, 255, 55
130 DATA 205, 86, 5, 33, 44, 91, 94
140 DATA 13, 93, 195, 222, 92, 33, 53
150 DATA 91, 34, 38, 228, 195, 99
160 DATA 215, 33, 35, 91, 35, 239
170 DATA 186, 175, 50, 77, 167, 50
180 DATA 79, 167, 50, 114, 168, 50
190 DATA 144, 175, 33, 0, 0, 34, 88
200 DATA 162, 34, 13, 177, 195, 0
210 DATA 148
```

YOGI BEAR

```
 1 REM MICRO SOFT 2000 1988
 2 REM POKE para não ser atacado
   nem capturado
 5 CLEAR 65535
10 FOR F = 652000 TO 65220
15 READ A : POKE F, A
20 NEXT F
25 PRINT AT 10, 5; "Ponha a cassete
   em andamento"
30 LOAD "" CODE
35 POKE 65072, 176
40 POKE 65073, 254
50 DATA 33, 0, 0, 34, 18, 137, 34
60 DATA 20, 137, 62, 24, 50, 226
70 DATA 175, 175, 50, 84, 136
80 DATA 195, 0, 132
```

MYSTERY OF THE NILE Errado

```
 1 REM MICRO SOFT 2000 1988
 2 REM POKE para ser invencível
 5 BORDER 0 : CLEAR 65535
 6 LET T = 0 : LET N = 0
10 FOR F = 65200 TO 65226
15 READ A : POKE F, A
20 LET T = W * A : LET W = W + 1
25 NEXT F
30 IF T <> 47619 THEN PRINT "Erro
   na data" : STOP
35 PRINT AT 10, 0; "START
   MYSTERY OF NILE TAPE"
40 RANDOMIZE USR 65200
50 DATA 6, 3, 197, 221, 33, 0, 64
55 DATA 17, 176, 190, 62, 255, 55
60 DATA 205, 36, 15, 193, 16, 239
65 DATA 62, 17, 50, 175, 216
70 DATA 195, 183, 249
```

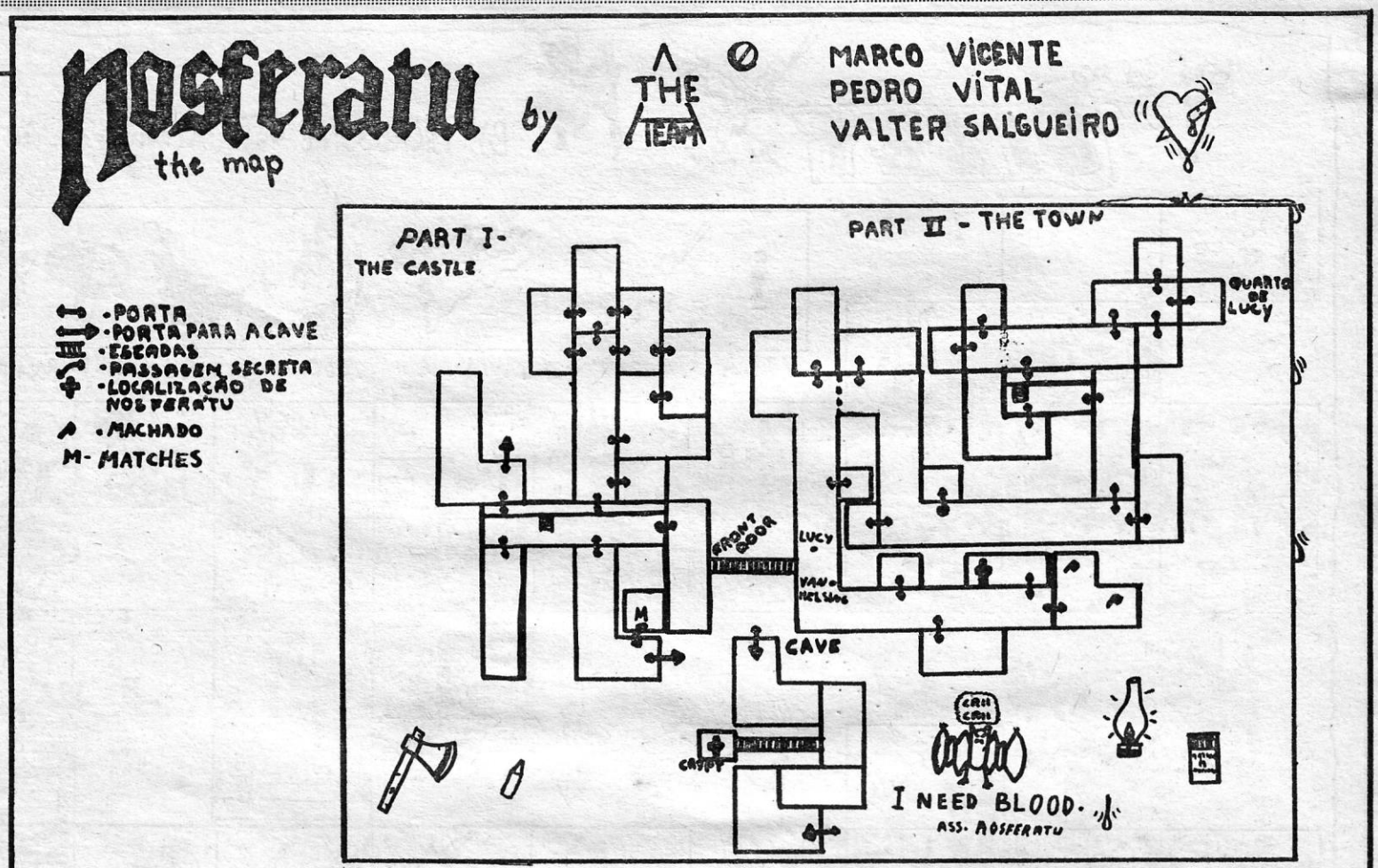
THUNDERCATS

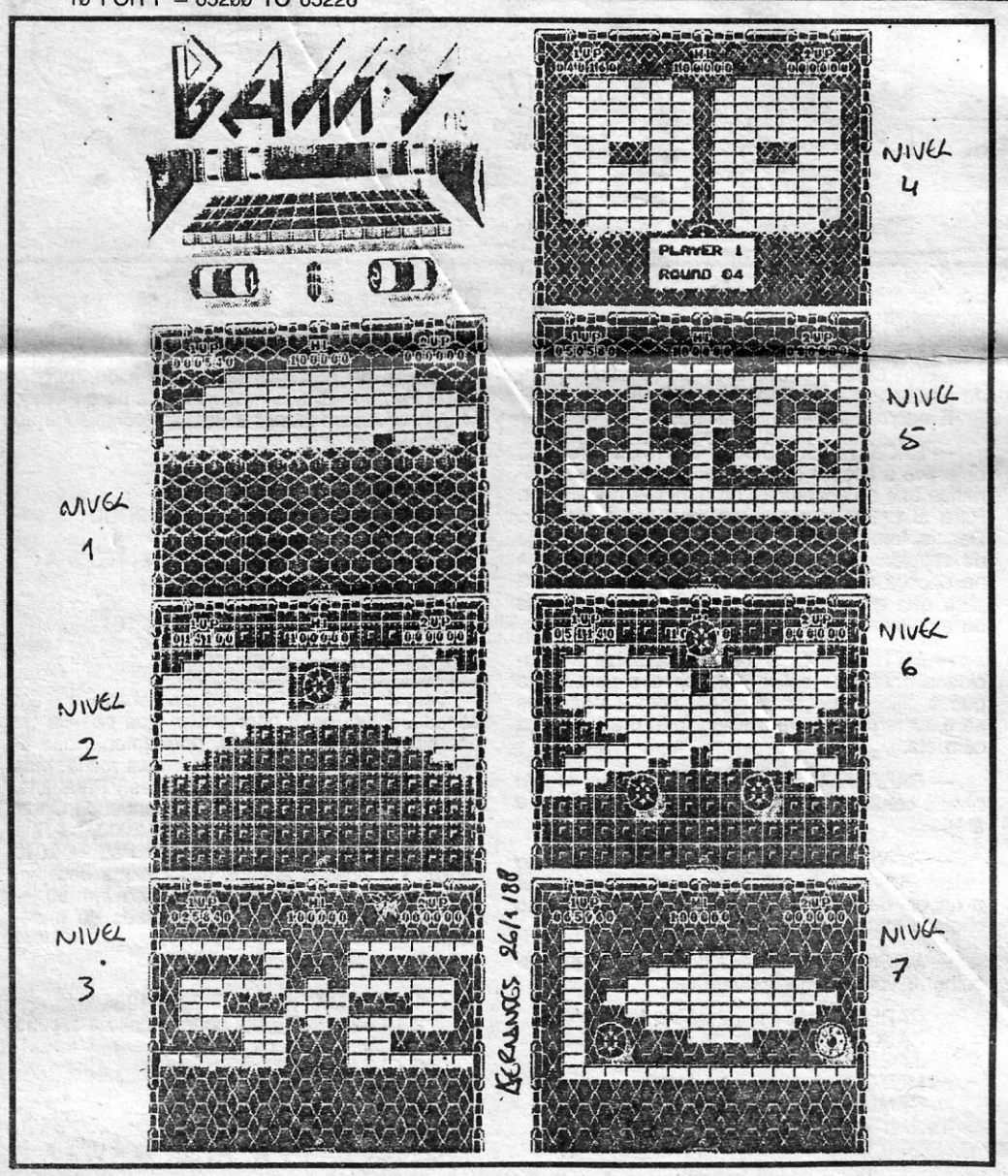
```
 1 REM MICRO SOFT 2000 1988
 2 POKE para vidas infinitas
 3 CLEAR 65535
10 PRINT AT 10, 4; "SART
   THUNDERCATS TAPE"
15 LOAD "" CODE
20 POKE 62051, 201
25 RANDOMIZE USR 62040
30 POKE 32876, 0
35 POKE 32877, 250
45 FOR F = 64000 TO 64013
50 READ A : POKE F, A : NEXT F
55 DATA 49, 0, 0, 205, 86, 5
60 DATA 62, 36, 50, 156, 122
65 DATA 195, 102, 242
70 RANDOMIZE USR 32817
```

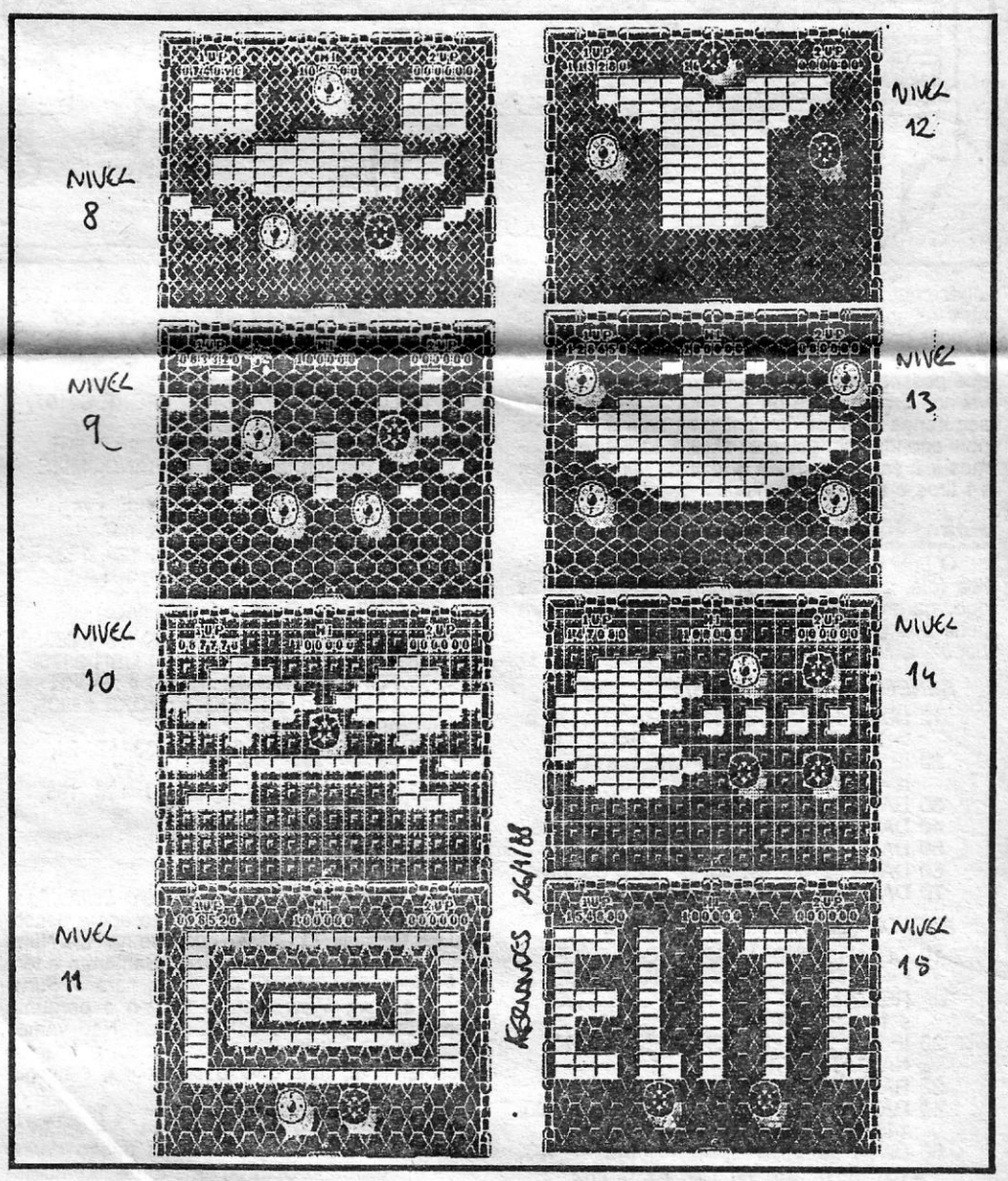
POKES & DICAS

JORNAL «A CAPITAL»

TRAVESSA POÇO DA CIDADE, 26
1124 LISBOA CODEX







Correspondência MSX

Ernesto Graça Borges Araújo, da Rua da Fábrica de Fiação, 52-2.º Esq., 2300 Tomar, deseja corresponder-se com outros leitores que usem computadores do sistema MSX e agradece que na primeira carta lhe indiquem se dispõem de um copiador de jogos para este tipo de computadores. O Ernesto quer também, como é óbvio, trocar *pokes, dicas*, mapas e jogos do MSX.

Também *Paulo Rogério Maurício da Silva*, que vive no Bairro da Torre, Rua das Amendoeiras, lt. 3-3.º Fte., 2750 Cascais, deseja entrar em contacto com outros possuidores de computadores MSX. Aqui fica o pedido destes leitores.

E ainda...

Da Baixa da Banheira escreveu *Luís Leitão*, enviando um mapa de *Fist II*. O mapa não estava mau, mas o lápis é que não ajudou. Por isso seguiu para a cesta secção (assim mesmo). Pelo mesmo caminho seguiu o mapa de *Exolon* da autoria de *Ricardo Jorge Ferreira da Silva*, de Lisboa. Também culpa do lápis.

De Lisboa também, escreveu *Maurício Santos*, dizendo «olá» e aproveitando para enviar uma série de *pokes*. Guardamos o «olá» e retribuímos, mas os *pokes* não vão ser publicados. E o mesmo acontece com o materal de *Jorge Quinta-Nova*, da Rua D. Jorge Mineiro, lt. 40-3.º Esq., Queluz de Baixo 2745 Codex, que, entretanto, diz que quer trocar jogos com outros leitores do suplemento.

Também *António da Silva Ferreira*, de Odivelas, vai ter de substituir o lápis pela caneta quando pensar em fazer novo mapa de *Freddy Hardest*. Este, mesmo com alguns riscos a caneta, tinha partes a lápis e muita cor. Mas do António aqui fica a morada para quem queira trocar jogos (ele diz que tem muitas novidades): Quinta Americana, n.º 2, Campos de Caneças, 2675 Odivelas.

Francisco Barata, também de Odivelas, enviou um mapa de *Master of Universe*... só que feito a lápis. E está tudo dito...

Da Amadora escreve *Pedro Monteiro*, lembrando que *Hydrofool* tem oito níveis e não cinco e perguntando como é que se acaba o jogo de *Skool Daze* após termos acertado em todos os espelhos. (Já escrevemos isso aqui.) E o Pedro envia um mapa de *Hydrofool* que não vamos publicar por termos publicado um outro recentemente.

E é, realmente, o fim por esta semana. Escrevam (mas só num dos lados da folha de papel e a caneta preta).

Espaço de aventura

POUCO a pouco os aventureiros vão dando a conhecer-se, teimados em não deixar morrer esta secção. E para esta semana começamos com os esforços do Rui Pedro R. de Melo e do Pedro Miguel C. Rocha, grandes entusiastas e assíduos leitores (a frase é deles) do suplemento «Pokes & Dicas», «Linha a Linha» e «Espaço de Aventura». Fascinados pelos jogos de aventuras os dois primos (eles são primos) estiveram perto de uma semana a jogar «The Big Sleare». E descobriram o que se segue. Ora leiam:

— EXAM DESK
— READ WINDOW
— Z,Z,Z,Z,
— GET CHEQUE
— N
— GET MAC
(esperar o cão chegar)
— DECODE NOTE
— N
— D
— UNLOCK DOOR
— OPEN DOOR
— S
— S
— EXAM CAR (serve para retirarmos o «Stick of Dynamite» do carro, pois se não o fizéssemos o carro explodiria ao fazermos a ligação directa)
— GET INTO CAR
— DROP MAC
— EXAM MAC
— DROP LUCKY
— GET OUT
— N,N,S
— GET CHEQUE
— GET PHOTO
— S
— GET FLASH LIGHT
— N,N,D,S
— LOCK DOOR (porque, ao voltarmos, podíamos ter alguma «surpresa»)
— S
— GET INTO CAR
— DROP FLASH
— DROP PHOTO
— READ BOOK
— GET OUT
— GET STICK
— EXAM STICK
— GET INTO CAR
— DROP STICK
— CONNECT WIRES (ligação directa)
— DRIVE TO ASTORIA BOULEVARDE (banco)
— GET BOOK
— GET OUT (se o banco estiver fechado, esperem, para poderem depositar o dinheiro; só assim se livram de serem presos)
— Z...
— N,N,S,S

Isto foi só um empurrão, o resto é com vocês.

Dicas

A solução mais rápida do jogo requererá unicamente fazer LOAD das partes através da seguinte sequência

1»3»2

A «New York Public Library» está situada em «Central Manhattan».

Tenha cuidado ao andar em «Central Park» após o anoitecer.

A estátua da Liberdade está situada na «Liberty Island».

A única maneira de lá chegar é através de «ferry-boat», que está em «Battery Park».

Gostaria de saber onde estão as «batteries» para «flashlight». E como se abre o cofre (SAFE).

Boa sorte!!!

Supondo que neste momento as dúvidas do Rui e do Pedro quanto à forma de abrir o cofre já estarão resolvidas. A dinamite, claro... Quanto à «flashlight», aguarde-se que alguém escreva e diga onde estão as «batteries». Talvez o mapa que o Rui e o Pedro enviam sirva de moeda de troca. Ou, no mínimo, para ajudar alguém perdido em «The Big Sleare».

«The Colour of Magik» de movo

O Carlos Manuel Dias, de Lisboa, que precisa de dicas ou soluções para «Never Ending Story», «The Very Big Cane Adventure», «Sinbad and the Golden Ship» e «Souls of Danekon» (contactem com ele através do telefone 673359), envia a solução completa para «The Colour of Magik». Já aqui publicámos, recentemente, parte das soluções desta fantástica aventura (e os que saibam inglês devem procurar ler o livro, que é tão bom como os de Tolkien, embora o humor seja uma constante), mas para os que não as guardaram aqui fica o método rápido para chegar ao fim da viagem de «Twoflower».

I Parte — STAND UP; WAIT A WHILE; TRANSLATE; SAY YES; TALK TO BROADMAN; ASK HIM TO SHOW TWOFLOWER TO HIS ROOM; THEN GO WIDDERSHINS AND TAKE MILK; GO AND COLLECT TWOFLOWER AND TAKE HIM DOWN THROUGH THE BROKEN DRUM; THROUGH THE FIGHT; AND TO THE DOCKS AND SAY YES TO THE CRIPPLE WA; GIVE THE MILH TO THE CAT IN SHORT STREET; SAY YES TO THE BEGGAR AT THE HUBWARD END OF BACK STREET; THEN GO TO THE PLAZA OF THE BROKEN MOONS; HERE YOU WAIT; PRESS LEVER; TURN; TALK TO STREN AN GO HUBWARDS; EXAMINE THE LUGGAGE; TAKE THE BOTLE AND BISCUITS; AND GO TO THE SHADOW OF THE LEANING TOWER; ASK THE GUARD WHERE TWOFLOWER IS; THEN GO TO THE BROKEN DRUM AND WAI BEHIND THE BAR TILL THE LUGGAGE ATTACKS; THEN GO IT/UP; OUT; SAY HELLO TO STREN AND SAVE.

II Parte — GO TO THE STABLES AND BUY AND TAKE HORSES; THEN GO OUT OF THE CITY TO MEET BREVD AND SAY YES AT THE CAMPFIRE; THEN GO AND KILL THE TROLL; GO TO THE CLEARING WITH THE WOLVES; CLIMB THE TREE; JUMP; HIT THE NEST; GO TO THE WIDE ROOM AND TALK TO DEATH; EXAMINE THE FRAGMENTS; TAKE THE CRYSTAL; SAY HELLO TO HRUN AND WAIT FOR HIS SWORD TO UTTER THE DREADED WORD; THROW THE CRYSTAL; WAIT TILL HRUN SUMMONS HIS HORSE; TAKE AND EAT THE MEAT; GO TURNWISE AND RIMWARDS AND SAVE.

E agora, com o Carlos no «comando»:

III Parte — 1 — WAIT (até que os dragões apareçam); 2 — HEED HRUN'S ADVILE; 3 — HEAD HUBWARDS (duas vezes); 4 — PULL KRING; 5 — GO RIMWARDS; 6 — KILL KISDRA; 7 — CLIMBON DRAGON; 8 — WAIT; 9 — TAKE BOOTS; 10 — WEAR BOOTS; 11 — EAT A BISCUIT; 12 — DRINK SOME WATER; 13 — GO HUBWARDS; 14 — escrevam KILL LIO!RT (até que um dragão sem condutor fique por baixo de vocês); 15 — REMOVE THE BOOTS (vocês caem em cima do dragão e passam por uma passagem escura); 16 — GO DOWN; 17 — GO HUBWARDS UNBOLT DOOR; 19 — OPEN DOOR; 20 — GO IN; 21 — GO OUT; 22 — CLOSE DOOR; 23 — BOLT DOOR; 24 — GO HUBWARDS; 25 — WAIT; 26 — IMAGINE A DOOR; 27 — ENTER THE DOOR; 28 — GO TO THE LARGE CAVE; 29 — WAIT FOR THE DRAGON; 30 — CLIMB ON DRAGON; 31 — WAIT (até pousarem no mar); 32 — WAIT (até que a LUGGUGE chegue). Façam SAVE.

IV Parte — 1 — GO DOWN THE TRAPDOOR; 2 — TAKE THE THREE BOTTLES OF RUM; 3 — GO TO THE STORE ROOM; 4 — TAKE THE BUCKET; 5 — GO UP (até ao convés DECK); 6 — DROP A BOTTLE OF RUM (em cada 3 compartimentos STARBOARD LOCATIONS); 7 — WHATCH THE PIRATE BOOZE HIMSELF OVERBOARD; 8 — CLIMB INTO THE OLDTUB OF A LIFEBOAT; 9 — BAK WATER (até que consigam apanhar a rã); 10 — WAIT (até estarem num barco diferente); 11 — WAIT (até que toquem a «circunferência»); 12 — SAY HELLO TO TETHIS; 13 — WAIT (até que estejam na ilha); 14 — OPEN THE DOOR; 15 — GO RIMWARDS; 16 — WAIT (muitas e muitas vezes até que TETHIS chegue); 17 — WATT (até que os sinos toquem); 18 — WAIT (até que vos digam para ir lá para fora); 19 — GO OUTSIDE; 20 — SAY HELLO TO MARCHESSA; 21 — WAIT (até que apareça KRULL); 22 — WAIT (até que a rã mude e morda o dedo do pé do GARHARTRA «TOE»); 23 — ATTACK GARHARTRA; 24 — OPEN THE DOOR; 25 — GO WIDDERSHINS; 26 — ATTACK THE HYDROPHOBES; 27 — GOW-R-R-R-U-R-; 28 — WAIT (até caírem). FIM.

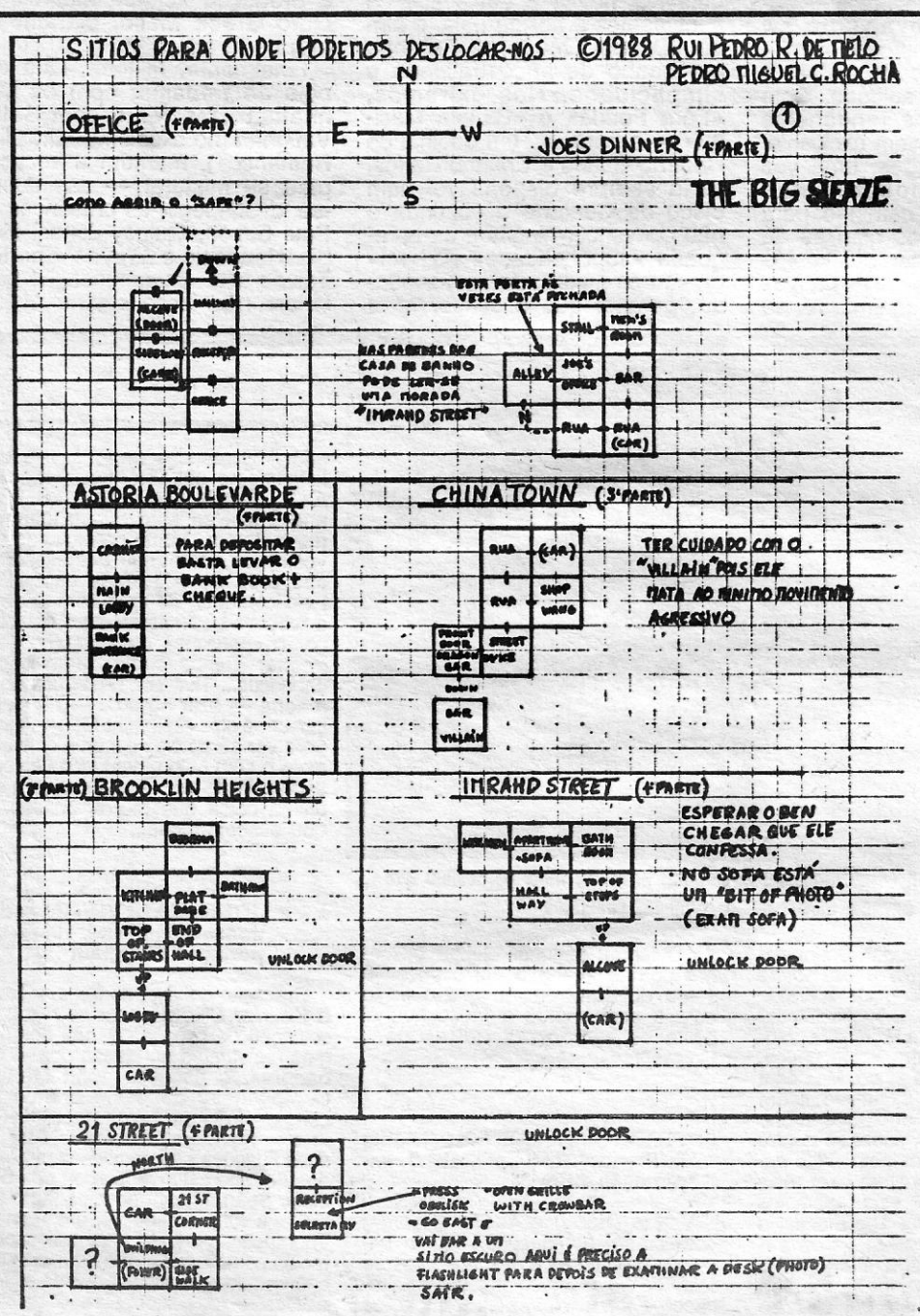
Já agora tentem na 3.ª parte escrever IMAGINE FERBUS/JUDITH/TERRY/COLIN.

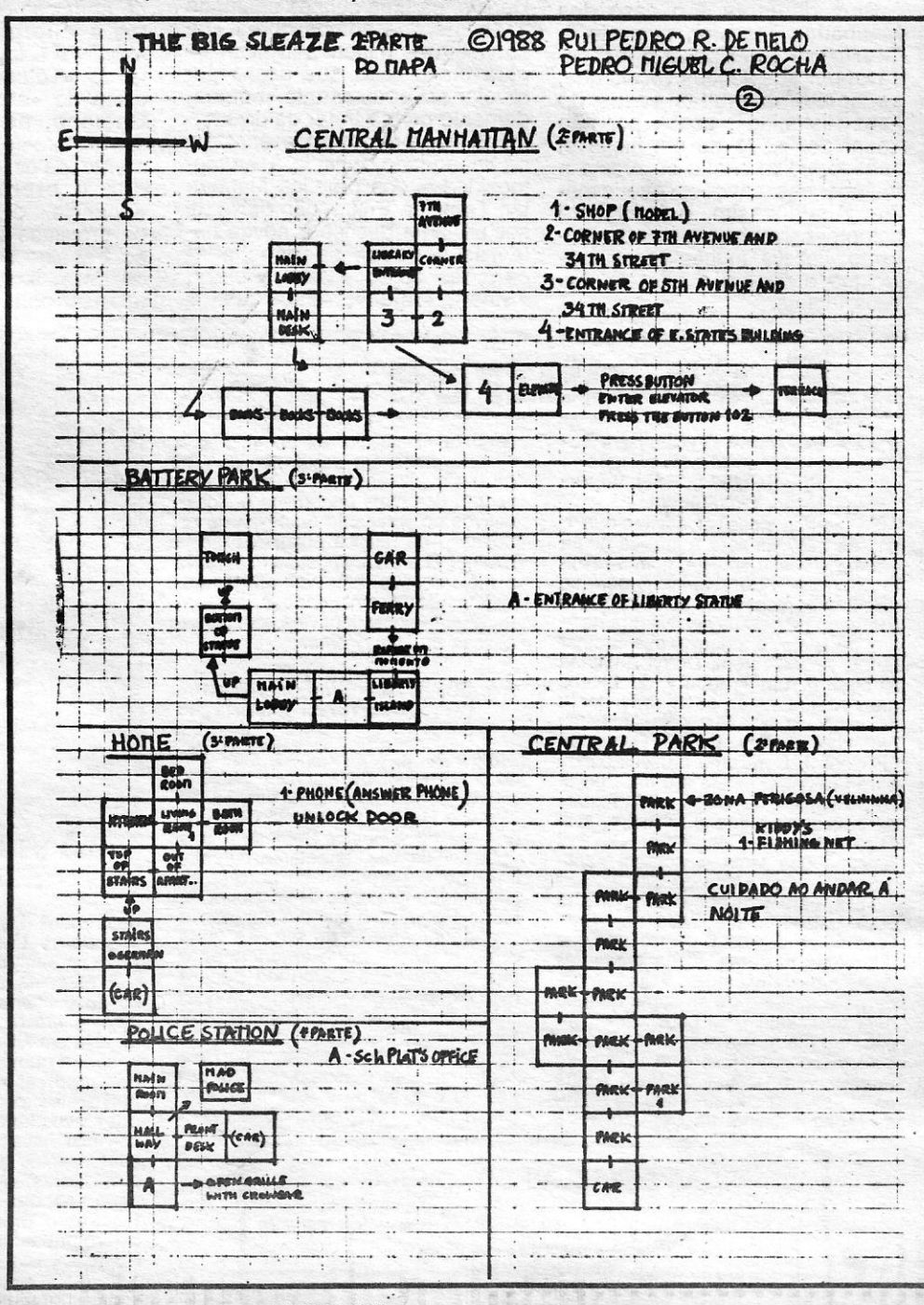
E o Carlos, mesmo no fim, lembrou-se de que necessita de dicas (também) para:

— «Gremlins»
— «Eric the Viking»
— «Circus»
— «The Hobbit»
— «Robin of Sherlock»
— «Robin of Sherlock
— Cobra's Arc»
— «Robin of Sherwood».

E pede que se alguém tiver o jogo «Drácula» e estiver disposto a vendê-lo ou trocá-lo, lhe telefone ou então escreva para a Rua Silva Carvalho, 13, 4.º-C, 1200 Lisboa.

E chega por esta semana...





O DISCO DA SEMANA Por JOÃO GOBERN

Mílton, Caetano, Fafá... e Manhattan Transfer

BRASIL PARA TODO O MUNDO

QUER o destino, neste caso representado por uma deficientíssima programação editorial, que, ainda na abertura do terceiro mês de 1988, já esteja publicada a música do Brasil *para todo o ano*. Sejamos explícitos: depois do regresso grande de Chico Buarque (de que aqui se falou há duas semanas), Milton Nascimento e Caetano Veloso fecham agora o «trio mágico» e de referência obrigatória, bem secundado pela particularidade de um disco dos Manhattan Transfer inteiramente dedicado ao Brasil e a alguns dos seus compositores maiores, e «ocasionalmente» acompanhado por Fafá de Belém, em tempo de verdadeira desgraça artística. Quem hesitará em fechar já o «balanço» do Brasil, sobretudo sabendo-se que as editoras portuguesas têm a secreta mania de só fazer chegar cá os discos do Brasil no ano seguinte ao da sua publicação real — Chico, Milton e Caetano confirmam a regra? Resta-nos esperar, talvez, pelo disco anual de Simone, a única intérprete que ainda não se reduziu ao silêncio ou não desatou a fazer tremendos disparates...

Fafá de Belém, se «ameaçara» a catástrofe em «Aprendizes da Esperança» e em «Atrevida», consuma-a em absoluto em «Grandes Amores» onde começando em «Coração Aprendiz» (como é possível que Ronaldo Bastos esteja a escrever assim?) da telenovela «Roque Santeiro», e terminando na penúltima canção, «Tua Presença», se acumulam mediocridades, vulgaridades e canções sem «chama», em absoluto consonantes com o «estado» da intérprete, sem tempero nem segurança, sem 'chama' nem noção do ridículo... Não está sozinha, Fafá — o mesmo tinha sido sensível nos últimos discos de Gal Costa e de Elba Ramalho, tão longe da boa forma que chega a pensar-se em envelhecimento precoce ou em total ausência de sentido (auto)crítico. Para esquecer, desejando melhores dias à cantora que, agora, parece aproveitar o Estoril para os «fins-de-semana» — pior será de todo impossível...

Bem diferente é o caso dos Manhattan Transfer, quarteto liderado por Tim Hauser e responsável por adaptações vocais que, se aproxima muitas vezes do «easy-listening», acaba por não andar desligado de um inegável sentido lúdico a que se presta a maioria das canções que escolhe. Ainda assim, é facilmente compreensível que o seu diletantismo «jazzy» muitas vezes prejudique o rigor e a eficácia dos seus álbuns.

Caetano Veloso, o eterno moderno, limita-se no seu novo álbum a deixar correr o marfim

«Yauaretê» é o melhor álbum de Mílton Nascimento desde «Sentinela»

«Brasil» é uma honrosa excepção, assumindo-se como um dos caminhos possíveis para o «export» estilizado da música do Brasil. Por um lado, os autores escolhidos ou estão acima da suspeita — Milton Nascimento e Djavan — ou são «recrutados» em momentos francamente felizes — Ivan Lins e Gilberto Gil. Depois, há uma curiosa chamada a alguns dos compositores «de serviço» — Milton e Djavan — para um diálogo que acaba por revelar-se apaixonante, nomeadamente por se tratar de dois homens que promovem e apostam na linearidade, fugindo à «sumptuosidade» dos próprios Manhattan Transfer. Enfim, não deixa de ser aliciante descobrir novas palavras e novos sentidos para canções como «Viola Violar», «Sina», «Água», «Esquinas» e «Antes Que Seja Tarde» que nos habituámos a ouvir de outra forma. Um desafio...

Ficam para o final dois dos homens que valem a constante travessia — Milton e Caetano. Neste duelo directo, com vantagem para o homem de Minas Gerais, já que o baiano parece apostar em «Caetano» como um disco de transição ou de síntese — entre a energia envolvente sw «Velô» e a total cadência intimista de «Totalmente de mais», o disco de «show» solitário. Com Caetano, as duas tendências completam-se e valem exclusivamente pelas canções, uma vez que o eterno moderno não «anuncia» o seu caminho para os próximos tempos nem se dá ao trabalho de fazer um «golpe de rins», limitando-se desta vez a deixar correr o marfim... Aí, só o gosto de cada um permitirá a selecção: a minha vai para «Noite de Hotel» (uma nova visão do fenómeno «on the road», da solidão de hotel e da sua impessoalidade — há quem garanta que esta canção foi escrita em Portugal...), para «O Ciúme», uma canção «clássica», em que Caetano abandona a sua busca de palavras novas e deixa fluir os sentimentos à flor da pele, e ainda «Depois Que o Ilê Passar», um banho de ancestralidade e simplicidade. Nos extremos, «Fera Ferida» e «Giuleta Masina» — a primeira, um original de Roberto Carlos e Erasmo Carlos, seria sempre dispensável num disco de Caetano e continua a não convencer ninguém da apregoada «superioridade» do «rei» da «aurea mediocritas»; a segunda, garante que o censor mais uma vez conseguiu acertar na «mouche», proibindo de mais bela e mais intensa das canções de todo este álbum, reveladora da paixão cinéfila, mas, acima de tudo, da capacidade inesgotável de Caetano Veloso para construir imagens, comparações e personagens. No seu todo, o disco poderia ser bem melhor, não fosse a produção «chapa quatro» de Guto Graça Mello, claramente fora de forma...

Finalmente, Milton... Que depois de trabalhar com os Manhattan Transfer e com Satah Vaughan (no excelente «Brazilian Romance»), mantém a vocação para se misturar — assinalem-se, desde logo, as presenças de Paul Simon, Quincy Jones, Herbie Hancock e Wayne Shorter. Talvez esta «recomendação posterior» não fosse sequer neces-

...E os outros

★★★★ BROTHER D/«Clappers Power» («Maxi-single», Rough Trade, 1987). Importação Transmedia

Se parece possível aceitar que o ano de 1987 foi para a música negra o tempo do seu «punk», com a revolta do «rap» e do «hip-hop», com os discos e os espectáculos outra vez a liderarem processos sociais que nada têm de linear, é inegável que Brother D (ou se preferirem, Darryl Aammaa Nubyahn), um «rapper» do Bronx, merece um lugar destacado nesta nova galeria que tem como mestres os Public Enemy, Eric B. Rakim ou LL Cool J. Com uma particularidade para Brother D — ele é o mais político-panfletário de todos os «irmãos» da causa, muçulmano militante, activista ligado ao Congresso Nacional Africano que tenta a viragem «anti-apartheid» na África do Sul.

«Clappers Power» é uma malha poderosíssima, inspirada no «Soul Power» de James Brown e as suas diferentes misturas, todas presentes neste «maxi» exemplar, voltam a pôr de pé a questão de se saber quando está terminada uma obra, uma canção, um ritmo. Absolutamente irresistível e recomendável este «Clappers Power» vem obrigar de novo a que se lamente as desatenções da representação nacional da Def Jam — a etiqueta «institucional» do «hip-hop» — que ameaçam deixar-nos de fora de um movimento que é, nesta altura, um dos mais poderosos e significativos no constante processo de renovação da música popular. Para já Brother D é uma vingança imperativa e mais do que dançável, só não podendo ser recomendado a pessoas facilmente sugestionáveis com os excessos de linguagem...

★★ EDDIE MONEY/«Eddie Money» (LP, CBS, 1977). Importação CBS

Mais de 10 anos depois, mau-grado o bom tom de algumas canções (muito especialmente a versão de «You've Really Got A Hold On Me», original de Smokey Robinson) e o «punch» da voz, entretanto perdido, bem pode perguntar-se porque se justifica a importação deste álbum de Eddie Money, um homem que nunca conseguiu passar da terceira linha dos «rockers» norte-americanos e que nunca se transformou sequer num campeão de vendas, numa referência obrigatória para quem pretenda acompanhar a evolução do «mainstream» dos «yankees»... Pelo contrário, com o tempo, Money cedeu ao estereótipo e a uma estilização a que, infelizmente, só resistem os grandes (Petty, Cougar, Springsteen, David Lee Roth) e os novos (sempre simbolizados pelos R.E.M.).

A resposta encontra-se facilmente no saco interior do LP: «Eddie Money» é um disco com «nice price», ou seja um álbum de saldo. Mas com esse «argumento» exclusivo ficam por resolver duas questões muito pertinentes: primeiro, saber se dentro dos discos abrangidos pelo «nice price» não haveria amostras bem mais interessantes do que esta (exemplos e propostas: «All Over The Place», o primeiro das Bangles; «Combat Rock», o último dos Clash com Strummer *e* Jones; «Subterranean Homesick Blues», mais um clássico de Dylan...); segundo, tentar descobrir porque acaba o «nive price» à saída do armazém, já que o disco está a ser vendido a preço normal para os «imports» editoriais... Coisas...

Flash and the Pan estão longe de definir um projecto, mais parecendo que enchem discos como quem faz chouriços

□ FLASH AND THE PAN/«Nights In France» (LP, Epic, 1987). Importação CBS

Vanda (Harry) e Young (George) começaram por desempenhar o papel de produtores e descobridores de talentos no universo musical australiano — foram eles, por exemplo, os primeiros grandes responsáveis pelo lançamento extra-fronteiras dos AC/DC... Depois formaram estes Flash and The Pan sem nunca lograrem (ou tentarem...) uma definição do seu «campus», dos seus interesses, da sua área de actividade específica. Pelo contrário, de uma forma doente e rebuscada, limitaram-se a coleccionar o «pastiche» do «pastiche» e a encher discos como quem enche chouriços... Tiveram, há alguns anos, a sorte — azar nosso... — de alcançar um êxito: «Midnight Man». Agora, para ver se se encerra uma conversa mole e sem brilho, nem isso vão conseguir. Pode ser — a esperança é a última coisa que morre, diz-se... — que acabem desta...

★★★ JOHN MARTYN/«Foundations» (LP, Island, 1987). Importação Polygram

Gravação ao vivo, no famoso Town & Country Club de Londres, de uma colecção de canções de um dos últimos resistentes na classe dos «troubadors», o escocês John Martyn. Companheiro de gente grande no campo «folk» ou, se se preferir, do «rock» tradicional, bastando citar as suas ligações esporádicas com gente dos Faireport Convention ou dos Steeleye Span, Martyn acompanha o estilo e a longevidade de um Richard Thompson, partindo para um espectáculo como aquele que aqui está documentado com alguns apoios significativos — destaque para o baixista

AS ESTRELAS DO CRÍTICO

★★★★ — Imprescindível. ★★★ — Bom. ★★ — Interessante
★ — Fraco. □ — A evitar